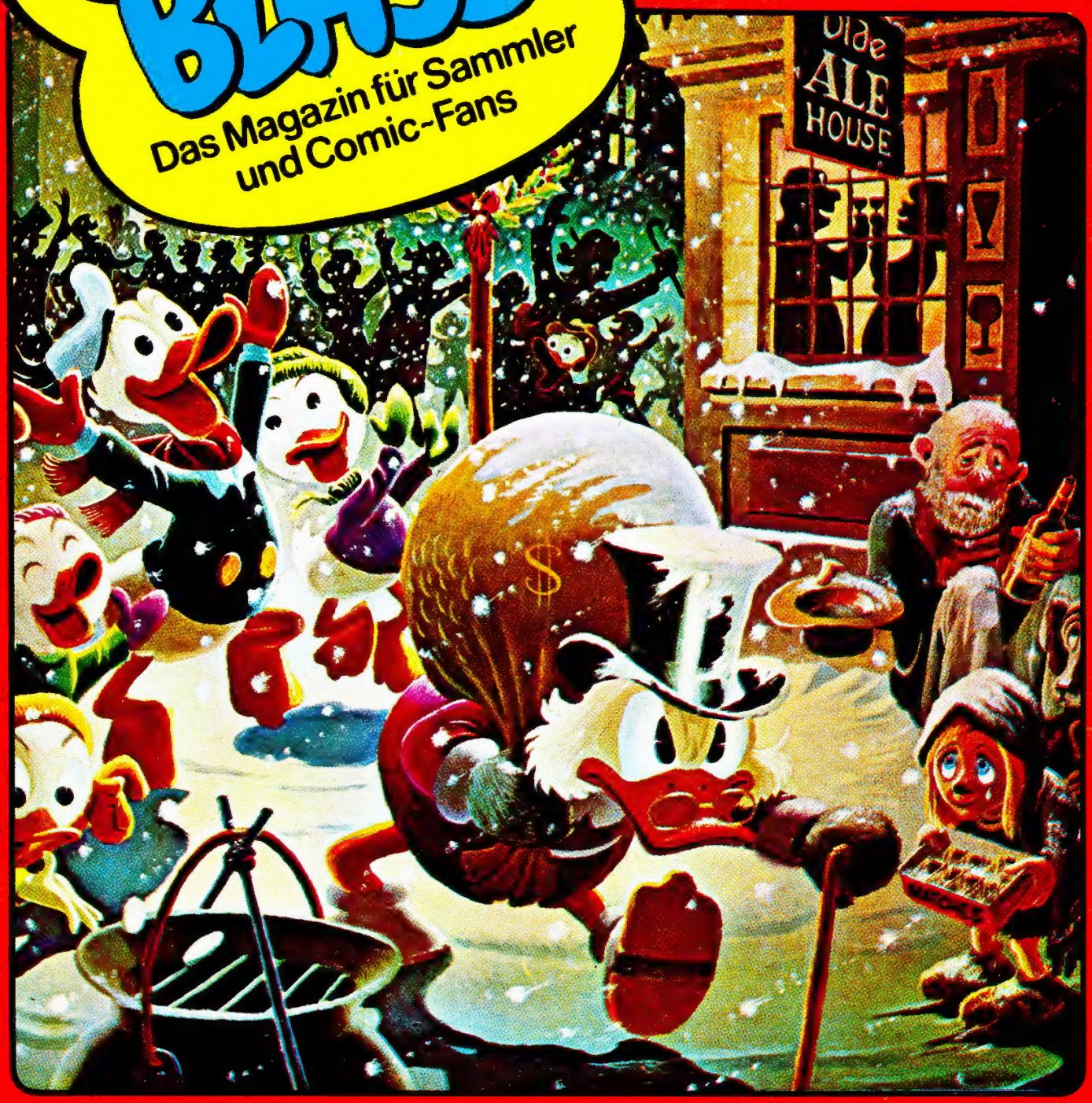
DIE SPRECHBLASE

Das Magazin für Sammler und Comic-Fans



4. Jahrg. Nr. 21 5,–DM

Pit & Alf

VON BOB HEINZ

SO EINE GÜNSTIGE GELEGENHEIT KOMMT SO SCHNELL NICHT WIEDER!
HABE MIR DOCH GLEICH GEDACHT, DASS DIE BEIDEN ETWAS IM SCHILDE FÜHREN, ALS ICH SIE UM DAS HAUS SCHLEICHEN SAH!

...UND SO SUCHEN SICH DIE BEIDEN STROLCHE VON ALLEN SERIEN DIE SCHÖNSTEN HEFTE HERAUS.

ALS DIE BEIDEN ABER WIEDER AUS DEM FENSTER KLETTERN...
IGITTI GITT! WAS IST DENN DAS?
SIEHT AUS ALS OB...
...JA, ALS OB IHR MIR AUF DEN LEIM GEGANGEN SEID!
LEIM

DIE SPRECHBLASE
Das Magazin für Sammler und Comic-Fans

EDITORIAL

Nr. 21 4. Jahrg. 15. Juni 1979

DIE SPRECHBLASE ist das offizielle Publikationsorgan des DEUTSCHEN COMIC-CLUBS.

Mitglied des DCC kann jeder Erwachsene werden.

Mit dem Abonnement entsteht die Mitgliedschaft und erlischt nach dessen auslaufen.

EINZELPREIS
der Sprechblase: 5,--DM

Im ABONNEMENT
4 Ausgaben 19,--DM
6 " 28,--DM
10 " 45,--DM

ERSCHEINUNGSWEISE:
alle 6 Wochen

Liegt der Sprechblase eine Zahlkarte bei, so ist das Abonnement abgelaufen und man erhält die nächste Ausgabe nur gegen vorherige Einzahlung des Abonnementpreises. Die Mitgliedschaft im DCC verlängert sich dementsprechend.

HERAUSGEBER:

Doris u. Norbert Hethke
6901 Schönau
Altneudorfer Straße 4
Tel.: 06228 / 1422

POSTSCHECKKONTO
148747-756 Karlsruhe

SPRECHBLASE Nr. 22 erscheint Ende August 1979
Redaktionsschluß 20. Juli 1979

Liebe Leser,

Sie sollten sich durch das Titelbild nicht täuschen lassen - es ist noch nicht Weihnachten! Von den uns vorliegenden Bildern erschien es jedoch am geeignetsten als Cover - begleitend zum Carl Barks/Dagobert Duck-Artikel.

Immer wenn wir meinen, beim nächsten Mal schaffen wir die Arbeit bequem, kommt uns "etwas" dazwischen. Glücklicherweise sind es bisher meist angenehme "Zwischenfälle" gewesen - wir hoffen natürlich, daß es so bleibt.
Unser jetziger Zwischenfall, der uns mit unendlich mehr Arbeit belegt, heißt C B C!

Ja, wir haben den COMIC BUCH CLUB übernommen!
Damit bieten wir den Freunden Hansrudi Wäschers jetzt die Gelegenheit, nahezu alle Serien von ihm sofort oder später im Nachdruck zu beziehen (sh. dazu COMMODE).

Wir begrüßen mit dieser Ausgabe alle Mitglieder des COMIC BUCH CLUBS auf's Herzlichste und hoffen auf gute Zusammenarbeit.

Bedingt durch vier Anzeigen, haben wir die Seitenzahl der SPRECHBLASE auf 68 erhöht.

Der DRAGO-Band wird wahrscheinlich mit der nächsten SPRECHBLASE ausgeliefert.
Wir bitten die HOGARTH-Fans, sich bis dahin zu gedulden, aber durch die Übernahme des CBC ist es vorher nicht zu schaffen.

Ferner wollen wir dieses Jahr einen 14tägigen Urlaub einlegen, so daß sich die Herausgabe der SPRECHBLASE Nr. 22 um 2 - 3 Wochen verzögert.
DIE SPRECHBLASE Nr. 22 erscheint also erst am 20. / 25. August 1979; das konkrete Datum können wir leider nicht nennen, da der Drucker seinen Urlaub noch nicht genau disponiert hat.

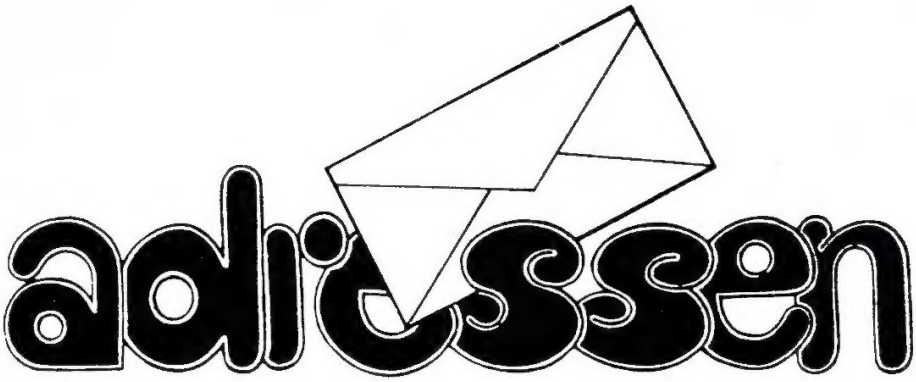
Allen unseren Lesern einen erholsamen Urlaub wünschend, verbleiben wir

mit freundlichem Gruß

Doris und Norbert Hethke

IN DIESEM HEFT:

PIT UND ALF	Seite 2
ADRESSEN	Seite 4
NEWS / NEUIGKEITEN	Seite 5
UNCLE SCROOGE/ C.BARKS	Seite 13
ENTDECKT	Seite 17
RIP KIRBY	Seite 18
CARNERA	Seite 26
STORM	Seite 30
RED SONJA	Seite 39
JEZAB	Seite 43
WILDTÖTER	Seite 46
CONAN	Seite 48



Der PLANATOL-Kleber hinterläßt keinerlei Spuren. Ich selbst habe bereits viele alte Hefte auf diese Art mit erstaunlichen Resultaten zusammengeflickt.

LUKE HAAS

ALLERLEI

... möchte ich gerne wissen, ob sie "The Savage Sword of Conan" von der amerikanischen Nummer 1 an in der richtigen Reihenfolge publizieren?

... ob es nicht vorteilhafter wäre, wenn Sie nach jedem angezeigten Titel in der Commode den Verlag festhalten?

HASSO HOMBITZER

Wir haben "The Savage Sword of Conan" original von Nr. 1 bis 3 gebracht, sind dann jedoch auf das jetzige Abenteuer aus Heft 14 umgestiegen. Neben redaktionellen Gründen (Seitenzahl, Teilung der Stories) liegt es auch daran, daß uns die Stories in den ersten Nummern einfach zu gleichgelagerte Handlungsabläufe haben. Nach Abschluß des laufenden Abenteuers gehen wir wieder zurück, d.h. wir bringen alle Stories - wahrscheinlich dann auch in Reihenfolge. Ab Heft 15 müssen wir ohnehin die originale Reihenfolge übernehmen, da die Stories hier ineinandergreifen.

Den Verlag der jeweiligen Hefte publizieren wir z. Zt. nur, wenn Verwechslungen möglich sind. Sicherlich schwebt auch uns eine genauere Beschreibung der einzelnen Hefte vor; leider ist uns dies aus Zeit- und Platzmangel noch nicht möglich. Es ist auf lange Sicht geplant, daß...

PLAGIATE

Selbstverständlich hat Kurt Nikolaus recht: auch Burroughs hatte bereits literarische Vorgänger. Es ging mir lediglich darum, den wichtigsten Ideenlieferanten für Hansrudi Wäscher aufzuführen und das ist ERB zweifelsfrei.
Außerdem ist es schwierig, Urfassungen vorzustellen, da es in den seltensten Fällen dieser Materie möglich ist, das tatsächlich erste Werk ausfindig zu machen.
Nicht nur Jules Verne schrieb Romane, die im Inneren der Erde spielen - Casanova (1725 - 98) verfaßte mit dem nicht amourösen Buch "Eduard und Elisabeth bei den Megamikren" schon einen Stoff, der die Helden ins Erdinnere verschlug. Oder - um gleich einen Riesenschritt zurückzugehen - die griechische Götter- und Sagenwelt besaß mit ihrem Hades ebenfalls eine Welt, die unter unserer Erdoberfläche existierte.

DETLEF LORENZ

UNZUFRIEDEN

...ich bin aber ein sehr unzufriedener Comic-Sammler, denn die Auslieferung von Comics in Österreich ist katastrophal!
Manchmal werden Serien angefangen - und nach drei Heften kommt dann nichts mehr...
Nur ein Beispiel: Star Fantasy - ich habe die Hefte Nr. 11, 12 und 1; dann ist es aus!
Bei anderen Serien ist es auch nicht besser, es gibt keinen "Dracula", "Doktor Strange" und keinen "Thor" und vom Carlsen-Verlag nur unvollständige Serien (z.B. Alix nur 1, von der Kresse-Serie nur 2 und vom Roland fehlen noch 2 Alben).
Können Sie mir für diese Comics Verkaufsstellen in Deutschland anbieten?

GERHARD PAUL, Hauptplatz 12
A 2460 Bruck / L.

Von Star Fantasy gibt es nur die Nummern 11, 12, 1 und 14 - danach wurde die Reihe eingestellt. Aufgrund der Adressenveröffentlichung werden sicher einige Fans weiterhelfen können.

RESTAURIEREN

Hier etwas zur Mitteilung an alle Comic-Freunde: es handelt sich um das Restaurieren alter Hefte, die an den Klammerrändern ausgefranst oder ganz zerfetzt sind. Ich habe ein System gefunden, wie man derartige Hefte tadellos ausbessern kann.
Zuerst löst man die Cover aus den Klammern und faltet sie auseinander. Einen vorbereiteten Papierstreifen (weiß, ca. 1 cm breit) bestreicht man mit extra Papierkleber; dieser Papierkleber ist in jeder Buchbinderei erhältlich - es handelt sich um PLANATOL-Klebestoff.
Dabei ist darauf zu achten, daß das ausgefranste Papier wieder zusammenliegt. Nach dem Trocknen werden die Seiten gefaltet und die gelösten Klammern wieder an den alten Stellen befestigt.
Dazu gehört natürlich eine Menge Geduld.

GEKNICKT

Euer Magazin DIE SPRECHBLASE hat mir sehr gefallen, und ich bedanke mich für die Zusendung der Nr. 20.
Aus Gründen, die die Post betreffen, will ich aber vorerst keine weiteren Hefte mehr beziehen! Dieses erste Heft ist total zerknittert und für mich als Sammler völlig undiskutabel.
Ein "Nicht knicken" wäre da vielleicht angebracht gewesen, jedoch wem nützt das jetzt noch.
Bis die Sache mit der Post geklärt ist, verabschiedet sich von Euch mit freundlichen Grüßen der völlig "geknickte" Comic-Fan

W. SCHRÖDER

Leider bewirkt ein Stempel "Nicht knicken" gar nichts, da die Postbeamten sich ja nicht hinstellen und die Briefe absichtlich knicken. Es geht hier alles seinen gewohnten Gang - ob mit oder ohne Aufschrift "Nicht knicken".
Eine minimale Chance der besonderen Behandlung besteht, wenn man auf geschlossenen Einzelsendungen vermerkt "Vorsicht, wichtige Röntgenfilme". (Tip von Hajo Breuer)
Das geht natürlich bei unseren Massensendungen auch nicht, denn die werden ja oft kontrolliert und da gibt es Gesetze, Verordnungen, Vorschriften...

KÖNNEN ?

Können Sie nicht die phantastischen Comics der WEIRD SCIENCE-Serie für den deutschen Sammler auflegen?

HORST ECKLENZER

Immer mehr Leserbriefe dieser Art trudeln bei uns ein; die Palette der Wünsche reicht von MODESTY BLAISE bis BESSY.
Wir bedanken uns bei allen diesen Lesern, die uns mit ihren Vorschlägen sicherlich so manchen Anstoß geben - wir freuen uns sogar ausgesprochen über derartige Anregungen, bitten jedoch um Verständnis, daß wir nicht jedem einzelnen antworten können.

news neuigkeiten

international

STEFAN DOELLER, JÜRGEN MAIER, ECKART SCHOTT

Die allmächtige Edgar Rice Burroughs Company, die die Rechte an sämtlichen ERB-Charakteren hat, schlug mal wieder zu und zog diese Rechte zurück. Diesmal ist davon die Marvel Comics Group betroffen, die nun die beiden Serien JOHN CARTER OF MARS und TARZAN LORD OF THE JUNGLE einstellen muß - Tarzan geht mit Nr. 29, John Carter mit Nummer 28.
Ungeachtet dessen publiziert Marvel jedoch die beiden geplanten Annuals zu diesen Reihen im Sommer. Vermutlich hat sich die ERB-Gesellschaft nun doch entschlossen, ihr Material im Eigenverlag herauszubringen.

Annuals rechtfertigen wohl große Erfolge, denn Marvel plant - außer den bereits in Vorbereitung befindlichen Annuals 1979 - noch THE MICRONAUTS ANNUAL von Michael Golden und STAR WARS ANNUAL von Mike Vosburg.
Die Serie MICRONAUTS basiert auf Figuren eines Spielzeugherstellers in den USA, nun kommt bereits die zweite "Spielzeugfigurencomicserie": ROM THE SPACE KNIGHT von Bill Mantlo und Sal Buscema; Marvel wird diese Serie vermutlich im Sommer auf den Markt bringen.
Marvels Science-Fiction-Magazin erlebte eine erneute Titeländerung, denn ODYSSEY ist rechtlich geschützt und Marvel darf diesen Titel nicht verwenden - so heißt das Magazin nun EPIC und die erste Nummer bringt Zeichner wie Richard Corben, Jim Starlin und The Brothers Hildebrandt, desweiteren neue Silver Surfer Episoden von John Buscema und den Comic "Siegfried and the Dragon" von Craig Russell.

Auch DC beeilt sich mächtig, sein neues SF-Heft, das als Ein-Dollar-Farbcomic mit 64 Seiten erscheinen soll, rechtzeitig mit oder vor der Konkurrenz fertigzustellen. Mit dem Titel TIME WARP - DOOMSDAY TALES AND OTHER THINGS bringt DC Zeichner wie Steve Ditko, Gil Kane, Rich Buckler, Tom Sutton und Dick Giordano.

Immer mehr Zeichner fühlen sich bei den beiden Verlagen Marvel und DC in ihrem schöpferischen Tun eingeengt und ziehen es vor, entweder in die Werbung zu gehen oder ihre Werke den Underground Verlagen zu überlassen. Einige wenige wagen den Sprung in die Freiheit und verlegen ihre Werke selbst - so Wallace (Wally) Wood, der mit seinem WOODWORKS-Verlag beachtliche Editionen herausbringt, wie seine exklusiv für Frankreich gezeichneten Strips SALLY FORTH und CANNON. Jetzt gibt es auch das erste Buch von Wood: THE WIZARD KING.

Der zweite Eigenverleger ist Ken Landgraf. Er war eigentlich nie so richtig im Comic-Geschäft, hat aber für seine beiden Eigenproduktionen erstklassige Comic-Künstler an der Hand. Im zweimonatlichen Abstand erscheinen in seinem LANDGRAPHICS-Verlag die Serien STAR FIGHTERS und POWER CHORD ROCK COMIX. Beide Hefte sind von Ken Landgraf, Neal Adams, Josef Rubinstein, Alfredo Alcala, Jack Abel, Dave Simons und Armando Gil zeichnerisch gestaltet.

Der Wunsch nach außergewöhnlichen und besseren Comics wird also in Zukunft kaum noch durch die kommerziellen Verlage zu erfüllen sein, sondern durch die sogenannten Ground-Level-Publications, den kommerziellen Undergrounds.

J. M.

Entgegen seiner noch vor kurzem geäußerten Absicht, sich in Zukunft nur noch der Politik zu widmen, hat sich RUSS MANNING nun doch entschlossen, seine Laufbahn als Comiczeichner fortzusetzen.
Am 11. März erschien in den Sonntagsbeilagen der New York Post und der Los Angeles Times die Serie STAR WARS, für die Manning sowohl die Sonntagsseiten als auch die Tagesstreifen (Beginn 12.3.) zeichnet. Es liegt uns z.Zt. noch keine Meldung vor, ob er die Arbeit an TARZAN bereits eingestellt hat.
Sollte dies zutreffen, so wird man sich in nächster Zeit wohl auf TARZAN-Reprints einstellen müssen.
Offenbar hat das Syndikat für diese Serie nämlich noch keinen neuen Zeichner.

S. D.

COMIX VOM VOLKSVERLAG 8531 LINDEN !

HEAVY METAL No. 1 April 1977

Corben, Druillet, Alexis, Moebius, Brooks, Mezieres, Bodé, Roy and others. Most in color!
100 pages DM 10,- Nr. 500

HEAVY METAL No. 2 May 1977

Bodé, Corben, Druillet, Montellier, Moebius, Caza, Rubington, Picaret & Baret, Tipiree and others. Most in color!
100 pages, DM 10,- Nr. 501

HEAVY METAL No. 3 June 1977

Druillet, Moebius, Corben, Bodé, Hé, Tardi, Howard, Alexis, Montellier, Macedo and others. Most in color!
100 pages, DM 8,- Nr. 502

HEAVY METAL No. 4 July 1977

Moebius, Druillet, Corben, Bodé, Bilal, Gal & Dionnet, Voss, Davis, Perry and others. Most in color!
100 pages, DM 6,- Nr. 503

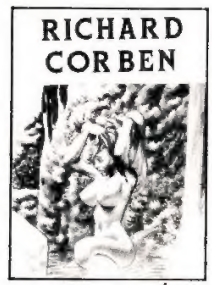
HEAVY METAL No. 5 August 1977

Moebius, Corben, Druillet, Rubington, Lupoff, Voss, Montellier, Davis, Wrightson, Alesc and others. Most in color!
100 pages DM 6,- Nr.380

HEAVY METAL No. 6 September 77

Corben, Moebius, Druillet, Zelazny, Lesueur and Alain, Davis, Macedo, Picaret & Tardi and others. Most in color!
100 pages DM 6,- Nr. 381

Wir haben auch alle anderen Ausgaben, also No. 7 - No. 26. Je DM 6,- (Katalog anfordern!



RICHARD CORBEN

Bilder und Texte von Richard Corben. Jeder der Comix kennt, kennt Corben. Und jeder der seine Comix kennt, liebt sie! Hier ist sein neuestes Buch in deutscher Sprache, exclusiv bei uns. Alle Stories bisher in BRD unveröffentlicht. 40 Seiten in herrlichem vierfarbigem Druck, 40 Seiten schwarz/weiß. Farbiger Einband. (siehe auch Sonderband 3 und 7) Vorwort von

Will Eisner. Ein Muß für Comicfreunde!
84 Seiten, nur DM 12,90 Nr. 051

JEFF JONES

Bilder und Texte von Jeff Jones. Dieser in Amerika sehr erfolgreiche Comic Zeichner war in BRD bislang völlig unbekannt. Das wird sich nun schlagartig ändern. Sein Stil erinnert an den von Frazetta, einem Zeichner aus dem bürgerlichen Lager. Jedoch ist Jones intelligenter, subtiler und erotischer. 7 Seiten vierfarbig, Großformat, gebunden! Ein Superbuch!
168 Seiten, nur DM 24,- Nr. 053

U - COMIX

Comix aus dem Untergrund. Einzige deutschsprachige Zeitschrift zur Pflege des unkommerziellen Comic Strips. In jeder Ausgabe findet der interessierte Leser die neuesten Freak Brothers Stories (und natürlich Fat Freddys Cat) und die Abenteuer der Harold Hedd. Daneben werden immer wieder neue progressive Comix-Zeichner aus deutschsprachigen Ländern vorgestellt. Nr. 1 - 7 sind seit Jahren ausverkauft. Nr. 8 - 13 noch in kleinen Mengen erhältlich. Jeweils 28 - 44 Seiten!
Ausgabe 8 = DM 2,- Nr. 117, Ausgabe 9 = DM 2,- Nr. 118, Ausgabe 10 = DM 2,- Nr. 119, Ausgabe 11 = DM 2,- Nr. 120, Ausgabe 12 = DM 3,- Nr. 121, Ausgabe 13 = DM 3,- Nr. 122, Ausgabe 14 und 15 je DM 3,-

U - COMIX SONDERBAND 2

Bilder und Texte von George Metzger. Farbiger Einband, Großformat A 4.
108 Seiten, DM 10,- Nr. 011

U - COMIX SONDERBAND 3

Bilder und Texte von Richard Corben. Farbiger Einband, Großformat A 4
108 Seiten DM 10,- Nr. 012

U - COMIX SONDERBAND 4

Bilder und Texte von Fred Schrier. Farbiger Einband, Großformat A 4
100 Seiten, DM 10,- Nr. 13

U - COMIX SONDERBAND 5

Bilder und Texte von Ron Cobb. Farbiger Einband, Großformat A 4.
100 Seiten, DM 10,- Nr. 014

U - COMIX SONDERBAND 6

Bilder und Texte von Dave Sheridan. Farbiger Einband, Großformat A 4.
90 Seiten, DM 10,- Nr. 015

U - COMIX SONDERBAND 7

Bilder und Texte von Rand Holmes, George Metzger, Dave Sheridan, Jack Jaxon, Greg Irons und Richard Corben. Anthologie: Zukunft. Farbiger Einband, Großformat A 4.
100 Seiten, DM 10,- Nr. 016

U - COMIX SONDERBAND Nr. 8

Bilder und Texte von Vaughn Bodé. Farbiger Einband, Großformat A 4.
150 Seiten (!!), nur DM 15,- Nr. 017

U - COMIX SONDERBAND Nr. 9

Bilder und Texte von Greg Irons. Farbiger Einband, Großformat A 4
108 Seiten, DM 10,- Nr. 018

U-COMIX SONDERBAND Nr. 10

Bilder und Texte von Jack Jaxon. Farbiger Einband, Großformat A 4
100 Seiten, DM 10,- Nr. 019

U - COMIX SONDERBAND Nr. 11

Bilder und Texte von Rand Holmes, Barney Steel, Grass Green, Trina Robbins, Pat Ryan, Jim Pinkowski, Bill Griffith und Rich Chidlaw. Anthologie: SEX. Farbiger Einband, Großformat A 4 (Nur für Erwachsene!!)
100 Seiten, DM 10,- Nr. 020

U - COMIX SONDERBAND Nr. 12

Bilder und Texte von Mali & Werner. Der erste Band von einem deutschen Zeichnerteam! Farbiger Einband, Großformat A 4.
100 Seiten, DM 10,- Nr. 021

U - COMIX SONDERBAND Nr. 13

Bilder und Texte von Trina Robbins. Der erste Band, welcher nur von Frauen (Zeichnungen, Übersetzung, Buchstaben & Retusche!) gemacht wurde. Farbiger Einband, Großformat A 4.
100 Seiten, DM 10,- Nr. 022

U - COMIX SONDERBAND Nr. 14

Bilder und Texte von Evert Geradts Farbiger Einband und 17 Seiten ganz toll vierfarbig! Großformat Din A 4
170 Seiten (!) DM 17,- Nr. 023

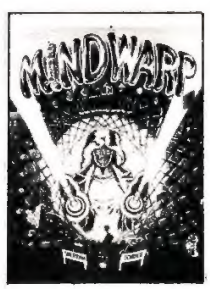
U - COMIX SONDERBAND Nr. 15

Bilder und Texte von Ted Richards Farbiger Einband und eine Seite in Farbe. Großformat Din A 4
230 Seiten (!!) DM 20,- Nr. 024

LIEBE

von Volker Reiche. Das ist ein Comic Buch von einem deutschen Zeichner, der eine Menge von R. Crumb und Kollegen gelernt hat und es versteht, intelligente, ja wissenschaftliche Inhalte in einen lockeren, sehr erotischen Comic zu packen. "Liebe" ist eine der wenigen Beweise für das große Potenzial an guten Comic Zeichnern in BRD, die nie an die Öffentlichkeit kommen. Hiermit stellen wir Volker Reiche vor.

Zweite erweiterte Auflage 90 Seiten nur DM 9,80 Nr. 172



MINDWARP

Bilder und Texte von Dave Sheridan und Fred Schrier. Dieses Buch ist eine Sammlung der besten Comic Stories von dem in Amerika sehr beliebten Zeichnerteam. Sheridan ist z.B. auch Cozeichner der Freak Brothers, die er zusammen mit Gilbert Shelton macht. Ein sehr psychedelischer Comic band bei dem man deutlich spürt, welchen Vorteil gutes Papier im Gegensatz zu dem billigen Papier der Undergroundcomic-Hefte, hat. Die sehr feinen Zeichnungen der beiden Künstler kommen nun richtig zur Geltung. Farbiger Einband, US-Import.
68 Seiten, DM 9,80 Nr. 176

ARZACH

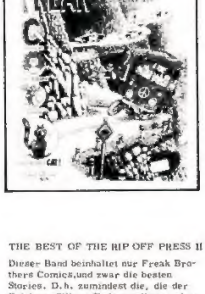
von Moebius. Wer französische Comics kennt, kennt Moebius. Wer ihn nicht kennt, sollte ihn unbedingt kennenlernen. Was R. Corben für die USA ist, ist Moebius (übrigens ist in jeder 'Heavy Metal' etwas von ihm) für die Franzosen. Ein Phantasie-Comics Zeichner von höchstem Rang. 12 Seiten in tollen Farben, 16 Seiten schwarz/weiß auf gutem Papier gedruckt. Die US-Ausgabe.
68 Seiten, nur DM 15,90 Nr. 623

LONE SLOANE - DELIRIUS

von Philippe Druillet. Der Zeichner ist in Frankreich sehr beliebt bei Fans von Fantasie- und Science Fiction Comics. Zum ersten mal in englisch und gleich zwei Bücher in einem. Und das ganze durchgehend vierfarbig, herrliche Farben und Formen auf gutem Papier. Dieses Buch wird ihm auch bei den deutschen Fans zu großen Ruhm verholfen.
140 Seiten (!) nur DM 25,90 Nr 622

RACKET RUMBA

by Loco. Die Geschichte eines ausgeflippten Privatdetektives, der seine Abenteuer mit Gangstern und schönen Frauen im Asphaltdschungel der Großstadt zu bestehen hat.
52 Seiten, DM 7,90 Nr. 62

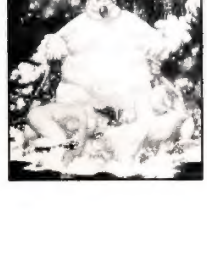


THE BEST OF THE RIP OFF PRESS II

Diese Band beinhaltet nur Freak Brothers Comics, und zwar die besten Stories. D.h. zumindest die, die der Zeichner Gilbert Shelton selbst am besten findet. Gutes Papier, farbiger Einband, US-Import (+Fat Freddys Cat!)
84 Seiten, DM 13,90 Nr. 173

AFFE BESIEGT DEN WEISSKNOCHEN-GEIST

Diese Bildergeschichte beruht auf einer Episode aus der alt-chinesischen, mythologischen Novelle von Wu-Cheng-En, welche im 16. Jahrhundert erschien. Ihr Held Affe wurde eine der volkstümlichsten Figuren der chin. Literatur. Für Freunde des feinen chin. Zeichenstils ein Leckerbissen. Format A 4, nur bei uns erhältlich. Früher DM 10,-
120 Seiten, nur DM 5,80 Nr. 042



CARLOAD O' COMICS

Bilder und Texte von Robert Crumb. Dieser Band beinhaltet eine Sammlung der geilsten Comics vom großen Meister R. Crumb, sowie 18 Seiten brandneu! Das dickste Buch, was es je von ihm gab. Farbiger Einband, US-Import
160 Seiten (!!) DM 19,80 Nr. 174

WIR HABEN NOCH VIEL MEHR TOLLE COMICS! KATALOG KOSTENLOS!!

ANTHOLOGY OF SLOW DEATH

A collection of Slow Death Magazine No. 1 - 6. Corben, Jaxon, Irons, Holmes, Sheridan, Crumb, Schrier, Shelton, Dallas, Osborne, Veitch
160 pages, 8 pages in full color
DM 15,80 No. 190

Coupon einsenden an:

Volksverlag, 8531 Linden

Stück	von Nummer	Einzelpreis DM

plus DM 2,50 Versandkosten!

☐ Ich füge Bargeld (nur Scheine) im Wert von.....bei

☐ Ich füge 1 Post/Bankscheck bei über DM.....

☐ Lieferung per Nachnahme (NN-Versandk: 3,40 b. 6,-)

Name

Straße

Postleitzahl, Ort

Unterschrift Sprechbl.

THE GREAT AMERICAN CHASE (Die große amerikanische Verfolgungsjagd)

Warner Brothers haben einen neuen Zeichentrickfilm mit den Figuren von CHUCK CHONES (Bugs Bunny, Road Runner etc.) in die Kinos gebracht.

BUCK ROGERS in the 25th Century

Eine weitere Comic-Verfilmung ist in den US-Kinos angelaufen:
BUCK ROGERS - mit Gil Gerald, Pamela Hensley, Erin Gray.
Drehbuch von Glen A. Larson und Leslie Stevens.
Der Film läuft mit dem Vermerk "PG" (Begleitung der Eltern verlangt).

E. Sch.

deutschland

REZENSIONEN - NEUES und bisher WENIG BEKANNTES

HAJO F. BREUER, VOLKER DARKIN,
KURT DITTMEIER, HANS J. HERKOMMER JR.,
PETER MÜLLER, WOLF RAUTENSTRAUCH

MECKI

Auf der Kinderseite in HÖR ZU 21/79 hieß es in der Rubrik "Für euch gelesen und gehört":
"Eine tolle Nachricht: Der liebe kleine Mecki ist wieder da. Gleich vier märchenhafte Reisebücher hat er für kleine und große Kinder geschrieben und natürlich auch jedes Buch kunterbunt bebildert. Seine Berichte heißen: MECKI IM SCHLARAFFENLAND, MECKI BEI DEN 7 ZWERGEN, MECKI BEI DEN ESKIMOS und MECKI BEI DEN CHINESEN. Sie sind im Abi Melzer Verlag erschienen."

Noch interessanter als die Meldung selbst ist in diesem Fall die Tatsache, daß die MECKI-Neuauflage der Programmzeitschrift zwar eine kleine Notiz wert war, aber mit k e i n e m Wort auf die Verbindung zwischen MECKI und HÖR ZU eingegangen wurde. Schließlich diente der kleine Igel jahrelang als Markenzeichen der HÖR ZU (sh. Sprechblase 20) - doch das scheint vergessen.
Mag man das halbherzige und rasch beendete MECKI-Zwischenspiel von 1976/77 noch als letztes Aufbäumen betrachten (die Geschichten von Schwarz und Heß wurden gegen Ende immer schwächer und konzeptloser), so bewahrheitet sich jetzt - zumindest auf den Seiten der HÖR ZU - für den ehemaligen Redaktionsigel das alte Boxer-Schlagwort "They never come back".
Trotzdem: will man bei der HÖR ZU auch nichts mehr von Dir wissen, MECKI - Deine Fans vergessen Dich nicht!

P. M.

DEUTSCHE SEX ILLUSTRIERTE

Unter dem Titel "Die Superfrauen kommen" brachte die Deutsche Sex Illustrierte in Nr. 3/79 einen Artikel über die ROTE SONJA: "Das Teufelsweib mit dem Schwert".
In der folgenden Ausgabe werden auch andere Frauencomics behandelt. Das wäre zwar nicht weiter erwähnenswert, denn für den Insider wird ja nicht neues geboten, die Tatsache jedoch, wer sich schon alles mit den Comics beschäftigt - aus welchen Gründen auch immer - sollte den Fan mit klammheimlicher Freude erfüllen, denn letztenendes wird das Medium Comic weiteren potentiellen Interessenten unterbreitet.

K. D.

VOLKSVERLAG

Seit 1970 betreibt der Volksverlag um Raymond Martin einen Comic-Versand, der sich besonders auf Undergroundtitel spezialisiert hat. Auf Rich Corbens DEN (inzwischen auch als 99,-- DM teure signierte Luxusausgabe lieferbar) und Jeff Jones COMICS UND ZEICHNUNGEN wurde in der Sprechblase bereits hingewiesen, daneben sind im Volksverlag (8531 Linden) bisher 15 U-Comix-Hefte, je 2,-- oder 3,-- DM, 3 U-Comix-Extra-Broschüren (je 4,-- DM) und 23 U-Comix-Sonderbände (zu Preisen zwischen 10,-- und 24,--) mit Arbeiten amerikanischer, deutscher und holländischer Zeichner erschienen.
Im neuen Katalog werden die eigenen Veröffentlichungen und zusätzlich noch über 300 US-Hefte (die auch im Angebot sind) jeweils mit einer Coverabbildung vorgestellt, so daß sich ein nahezu vollständiger Überblick über die z. Zt. auf dem Markt erhältlichen Comics dieser Art ergibt.

W. R.

U-COMIX-SONDERBÄNDE

Während S. Clay Wilson in Sonderband Nr. 20 harten Tobak zum Besten gibt, der in Bezug auf Grausamkeiten und Geschmacklosigkeit alle anderen Undergrounds in den Schatten stellt, können speziell die Bände 21 (Ron Cobb) und 22 (Rand Holmes) empfohlen werden.
Band 21 enthält - wie Nr. 5, der auch Ron Cobb gewidmet war - keine Comics, sondern politische Cartoons, die sich größtenteils auf amerikanische Gegebenheiten und Ereignisse beziehen. Wenn auch einige Themen nicht mehr aktuell sind (Nixon, Ford, Hearst)- die Zeichnungen stammen aus den Jahren 1974 - 76 - so haben viele andere Cartoons nichts an ihrer Brisanz verloren und wirken um so beklemmender, wenn man bedenkt, daß sie schon einige Jahre alt sind und die Zustände immer noch treffend wiedergeben.
Cobbs Zeichnungen sind im Original abgedruckt, die deutsche Übersetzung steht jeweils darunter. Bei dieser Übersetzung hätte man jedoch etwas feinfühliger zu Werke gehen können, zumal es sich meist um wenige Worte handelt. "Destabilization" ist eben weniger "Unstabilität" (Seite 52) als vielmehr "Destabilisierung", d. h. kein Zustand, sondern ein Vorgang. Und "Speed" heißt nicht nur Schnelligkeit (Seite 28), sondern ist auch ein Slang-Ausdruck für Kokain bzw. jedes Amphetamin, das Euphorie auslöst. Der betreffende Cartoon bekommt dadurch eine ganz andere Bedeutung!
Rand Holmes, kanadischer Underground-Zeichner der Spitzenklasse, ist vor allen durch seine Figur HAROLD HEDD bekannt geworden. Der U-Comix-Sonderband 22 präsentiert einen guten Querschnitt durch das Werk Holmes, dessen Zeichenstil u. a. leicht von Will Eisner beeinflußt ist.

P. M.

DIE SPINNE

Nun ist es soweit: Mit Nr. 137 wird auch die letzte noch im Williams-Verlag (Klaus Recht) verbliebene Marvel-Serie DIE SPINNE eingestellt. Es ist ja bekanntlich geplant, daß der Condor-Verlag die Serie weiterführen will, aber wann das geschieht, steht noch in den Sternen. Ob die Zweitserie THOR noch erscheinen wird, ist noch ungewisser. Das Verschwinden der Marvels vom deutschen Comic-Markt ist ein weiteres Armutszeugnis für die Szene, die leider immer noch hauptsächlich von den zehn- bis zwölfjährigen Kindern beherrscht wird. Die wenigen engagierten Fans haben es bisher nicht geschafft, die Comics in der breiten Öffentlichkeit vom Stigma der "Kinderlektüre" zu befreien; ob das je gelingen wird, darf bei dem fachsimpelnden Einsiedlertum, das auf der Fanszene vorherrscht, auch getrost bezweifelt werden.

H. F. B.

PEANUTS

Zum Auftakt der neuen achtteiligen PEANUTS-Zeichentrickserie brachte das ZDF am 19. 5. 79 einen Filmbericht über Charles M. Schulz und seine Kreationen.
Obwohl die Sendung den "alten Hasen" nichts Neues bieten konnte (die einzelnen Peanuts-Helden wurden in kurzen Trickfilm-Ausschnitten vorgestellt, Schulz selbst, "Sparky" genannt, ließ sich von Carl Reiner interviewen), war sie für die Nicht-Insider sicher interessant,

wie überhaupt die PEANUTS-Fernsehserie positiv aus dem Massenangebot der billig produzierten amerikanischen TV-Trickfilme herausragt. Dies gilt sowohl für das textliche Niveau als auch besonders für die Qualität der Animation.

P. M.

ZACK

In ZACK 12 begann die neue Serie LOS GRINGOS von Jean-Michel Charlier und Victor de la Fuente: ein Spät-Western, für den die mexikanische Revolution von 1910 bis 1920 die Kulisse abgibt. Ursprünglich hatte Charlier ein solches Mexiko-Abenteuer für seine BLUEBERRY-Reihe eingeplant.
In dem Artikel - der der Episode "Ballade pour un cercueil" in der französischen Albenreihe vorangestellt wurde - schreibt Charlier, daß Blueberry alle Indianerkriege überleben und auf seine alten Tage in Mexiko mit dem Revolutionär Pancho Villa zusammentreffen soll. Da die Blueberry-Handlung augenblicklich aber erst in den 70ern des letzten Jahrhunderts angelangt ist, hätten wir bis zur Story in Mexiko noch eine Menge Alben abwarten müssen. Seit mehreren Jahren liefen Vorbereitungen für eine eigenständige Serie über die Revolutionszeit. Bleibt abzuwarten, ob LOS GRINGOS - wo jetzt gleich zwei Dropouts die Hauptrolle spielen - inhaltlich über eine BLUEBERRY-Kopie hinauskommt. Die Zeichnungen von Victor de la Fuente sind zumindest ansprechender als bei seinem letzten ZACK-Western SUNDAY (Heft 6/1975).

W. R.

Nach langer Pause startet in ZACK jetzt ein neues KAI FALKE-Fußballabenteuer. Die Serie von Raymond Reding ist vielleicht in der Hauptsache auf Kinder im Hauptschulalter zugeschnitten, doch weiß der detailfreudige Zeichenstil, der jetzt von Koralle selbst produzierten Serie, auch den älteren Leser zu faszinieren.
Völlig neu ist die Reihe SIEGFRIED, der Germane von Bara - der sich mit seiner Gagserie DAS WAREN NOCH STEINZEITEN viele Freunde unter den Lesern machte. Aber die droht er jetzt zu verspielen - denn so spritzig die STEINZEITEN waren und sind, so gekünstelt wirkt SIEGFRIED. Das Niveau der neuen Serie erinnert in etwa an das der SIGGI UND BABARRAS-Folgen, die Kauka nach dem Entzug der ASTERIX-Lizenz selbst produzierte.

H. F. B.

DC / EHAPA

Ehapa hat den 9. BATMAN SUPERBAND "Batmans unheimliche Abenteuer" (84 Seiten / 4,50 DM) endlich genutzt, um einige unkonventionelle DC-Stories aus den frühen 70ern zu veröffentlichen. Nachdem SWAMP THING als SUMPF DING schon im BATMAN TASCHENBUCH 4 erschien, wird nun erstmals eine Originalepisode von Bernie Wrightson und Len Wein vorgestellt. Unter dem deutschen Titel "Ein Monster sieht rot" wird die Nummer 7 "Night of the Bat" vom Nov./Dez. 1973 abgedruckt, in der Batman als Gaststar auftritt. Die übrigen längeren Geschichten sind sämtlich von Denny O'Neil getextet und teilweise von Neal Adams gezeichnet worden. Leider ist auch dieser Band nicht frei von Bearbeitungsmängeln: So wurde z. B. die Story "The Demon of Gothos Mansion" aus BATMAN Nr. 227 um die Seiten 4 und 13 / die Seite 9 um ein Panel gekürzt.

Noch im Mai erschien SUPERMAN GEGEN SHAZAM mit dem Obertitel "Superman gegen den stärksten Menschen der Welt". Die neue Sonderausgabe erhielt die Nummer 4, Ehapa zählt also den 40 JAHRE - JUBILÄUMSBAND und die Ausgabe SUPERMAN DER FILM trotz gleicher Aufmachung und gleichen Formats nicht zu dieser Reihe.

W. R.

LUCKY LUKE

Nach Art der gewissenlosen Wildwest-Revolverhelden, die ihre Schießkünste in den Dienst des Meistbietenden stellten, hat auch LUCKY LUKE mal wieder seinen Auftraggeber gewechselt:
Nach Semrau, Kauka, Koralle, Delta/Ehapa reitet er jetzt auch für Gruner und Jahr - in YPS. Damit hat die Kinderzeitung mit dem Gimmick endlich wieder einen Spitzencomic im Programm (unvergessen sind z. B. noch die Kresse-Indianer-Stories und Buddy Longway).

In Heft 185 startete die Redaktion die LUCKY LUKE-Serie mit einer Einleitung auf Seite 2: "... Lucky Luke - einer der ehrenwertesten Cowboys, die je im Wilden Westen ihr (Un-) Wesen getrieben haben - reitet auf seinem breithufigen Pferd Jolly Jumpers ins Yps-Heft ein! Wir finden ganz toll, daß wir euch ab sofort Lucky Lukes komische Abenteuer in Yps präsentieren können - bisher konnte man seine Erlebnisse nämlich fast immer nur in ganzen Alben zusammengefaßt kaufen. Dies war dann auch immer gleich ein teurer Spaß: Zwischen 3 und fast 4 Mark mußte man für einen solchen Band berappen! Jetzt bekommt ihr Yps plus Lucky Luke für 2,50 Mark..."

Obwohl man sich dieser Logik natürlich nicht ganz verschließen kann, entspricht zumindest die Aussage, daß man LL-Stories bisher "fast immer" nur als Albenausgaben bekam, nicht ganz den Tatsachen. Man denke nur an den HEITEREN FRIDOLIN, an TIP TOP, PRIMO, selbst FIX und FOXI - von ZACK ganz zu schweigen... Daß gleich das erste Abenteuer, "Lucky Luke und der Kopfgeldjäger", bereits in deutsch erschienen ist (Zack Comic Box 5) und daß auch die weiteren Geschichten zum überwiegenden Teil keine deutschen Erstveröffentlichungen sein werden, dürfte die Yps-Leser allerdings kaum stören. Schließlich gehören sie zur jüngsten Comicleser-Gruppe; daß ein Fan von Zack auf Yps umsteigt, dürfte wohl nur sehr selten vorkommen.

P. M.

ABI MELZER PRODUCTIONS

Zwei neue Nachdruck-Projekte gibt es bei der AMP, Wildscheuerweg 1, 6072 Dreieich-Buchschlag: Als Gesamtausgabe in Kassette (49,80 DM) erscheinen die FLABBY JACK ABENTEUER von Leo Leonhard (Grafik) und Otto Jägersberg (Text).
Die vier "Artmix"-Bücher RÜSSEL IN KOMIKLAND, GLÜCKSSUCHER IN VENEDIG Band 1 und 2 sowie LEBEN UND TRAUM MIT SCHELLENFUSZ liegen damit wieder im ursprünglichen Großformat vor.
Als zweites Projekt erschienen die MECKI-Bücher, von denen zuvor schon berichtet wurde.

W. R.

WALT DISNEYS LUSTIGE TASCHENBÜCHER

Seit die Taschenbücher monatlich erscheinen, wird es wohl immer schwerer, gutes Material in ausreichendem Umfang zu produzieren. Die Nummer 60 zum stolzen Preis von 4,50 DM bietet fünf teils recht wirre Geschichten, die - und das ist neu - zum Teil noch nicht einmal durch eine Rahmenhandlung verbunden sind, die in den vorher erschienenen 59 anderen Ausgaben immer für ein Leitmotiv sorgte, das sich wie ein roter Faden durch die Bücher zog.

H. F. B.

MICHAEL GOETZES KAPUTTE WELT

Manche nennen ihn den deutschen Don Martin - jetzt gibt es vom Condor-Verlag ein Taschenbuch nur mit seinen Werken: Michael Götze, aus der Fan-Szene abstammender deutscher Profi-Zeichner, mit einem starken Hang fürs Makabre. Auf 160 Seiten kann er sich mal so richtig austoben und oft sadistische Gag-Comics in seinem eigenen Humorverständnis produzieren. Götze hat auch schon Pinocchio gezeichnet - doch wenn ihn keine Schranken halten und er so richtig zeigen kann, was in ihm steckt, dann ist das Ergebnis einfach Spitze. Der ganze Superspaß ist für 3,80 DM zu haben.

H. F. B.

SACHCOMIC

Nachdem Fischer seine Nachdrucke von PRINZ EISENHERZ, LITTLE NEMO und FLABBY JACK eingestellt hatte, war man lange Zeit fast ausschließlich auf die Comic-Taschenbücher der etablierten Comicverlage wie Bastei, Condor, Ehapa usw. angewiesen. Jetzt hat Rowohlt die Initiative ergriffen und versucht mit neuem bzw. in deutsch bisher unveröffentlichtem Material ein eigenes Comicprogramm aufzubauen. Innerhalb der rororo-Sachbuch-Reihe soll zum Preis von 5,80 DM alle zwei bis drei Monate ein "Sachcomic" erscheinen, der über aktuelle Themen informiert, "ohne den Spaß an der Sache zu verderben". Den Auftakt bildete im Mai MARX FÜR ANFÄNGER,

ein 162-Seiten-Band von Rius (rororo 7531). Durch die Herausgabe regelmäßig erscheinender Alternativcomics, die mit der Sex & Gewaltmasche vieler Undergroundstrips nichts zu tun haben, ist Rius (Pseudonym für Eduardo del Rio) über Mexiko hinaus bekannt geworden. Wie bei seinen Heften arbeitet er auch bei dem vorliegenden Buch - von dem nicht die spanische, sondern eine englische Fassung übersetzt wurde - mit einer Mischung aus karikaturhaften Zeichnungen, alten Stichen, Fotos und Gemälden. Der Text (häufig Originalzitate und satirische Anspielungen) steht im Vordergrund.
Streckenweise liest sich dieser Comic über Marx' Leben, seine philosophischen Vorgänger und die Grundbegriffe des Marxismus ganz witzig, durch Rius' Unvermögen, sich auch mit Marx und seiner Lehre kritisch auseinanderzusetzen und die auf die Dauer sehr eintönigen Zeichnungen ist er aber nur eingeschränkt brauchbar.
Die oft recht plumpen Vereinfachungen sind ebenfalls nicht dem Medium Comic, sondern eindeutig dem Autor anzulasten.
Von den kommenden Ausgaben wird es abhängen, ob die "Sachcomics" mehr als altbekannte Propagandastrips zu bieten haben.

W. R.

POLLISCHANSKY - VERLAG

Kürzlich hat der Pollischansky-Verlag in seiner Reihe COMIC GALLERY die erste EISENHERZ-Story herausgebracht.
Der Band beinhaltet die Folgen 1 bis 46 von 1937. Er ist von der gleichen anerkennenswerten Aufmachung wie die vorherigen Alben dieser Reihe. Zusätzlich enthält er THE CHRISTMAS STORY, die Heinz Pollischansky von Hal Foster erhielt, die dieser 1948 zeichnete; es handelt sich hierbei um 6 ganzseitige Einzelbilder.

Als erstes Album der zweiten Reihe innerhalb der Comic Gallery erschien jetzt: FLASH GORDON.

Dieser Band ist in der gleichen guten Aufmachung und Druckqualität wie die Prinz Eisenherz-Ausgaben.
Er enthält die Tagesstreifen vom 27.5.1940 bis 23.8.41, die von Austin Briggs gezeichnet wurden.
Im Gegensatz zu den PE-Bänden ist der deutsche Text hier nicht auf der Rückseite (auf einer kleinen Reproduktion) zu lesen, sondern steht unmittelbar unter den Bildern, die nach wie vor die Originaltexte beinhalten. Neben einer kleinen Stilkunde - Vergleich Raymond/Briggs - sind ferner einige Filmbilder aus den Flash-Gordon-Filmen abgedruckt.
Heinz Pollischansky hat mit diesem Band, nach seinem Dauerbrenner PRINZ EISENHERZ, sicherlich wieder einen Volltreffer gelandet.

V. D.

SPIDER - MAN

Für den Sommer hat die Columbia-Filmgesellschaft, 100prozentige Tochter von Warner Brothers, den zweiten SPIDER-MAN-Film mit dem Titel "Spider-Man schlägt zurück" angekündigt. Momentan sind Verfilmungen berühmter Comic-Helden groß in Mode (der FLASH GORDON-Film ist ja schon in der Mache), aber SUPERMAN hat hier Maßstäbe gesetzt, die vom SPIDER-MAN-Film kaum erreicht werden dürften. Während SUPERMAN mit einem Riesenaufwand an Zeit und Geld produziert wurde, handelt es sich bei SPIDER MAN um für das amerikanische Fernsehen hergestellte Filme, deren Qualität auch um keinen Deut höher liegt als das übliche Mittelmaß amerikanischer TV-Serien. Der erste SPIDER-MAN-Film war ein Flop - es käme einem Wunder gleich, wäre der zweite besser.

H.F. B.

E T

Die Ausgaben 33 bis 36 der "et"-Taschenbuchreihe des Ehapa-Verlages sind zum Preis von je 3,50 DM erschienen. Sie bringen: HÄGAR (33), WILLI WACKER (34), NEANDER AUS DEM TAL (35) und MAGNUS DER MAGIER (36). Alle vier Serien gehören mit zum besten, was es derzeit auf dem Markt an Funny-Comics überhaupt gibt. Das zeigt sich auch an der Anzahl der Titel innerhalb der Reihe: Immerhin sind alle schon mit 6 Taschenbüchern vertreten, mit Ausnahme von NEANDER, der es "erst" auf 4 brachte.
Aber eines haben sie alle gemeinsam: Sie bieten pures Lesevergnügen!

H.F. B.

INCOS JAHRBUCH

Gleichzeitig mit ihrem April-Info versandte die Interessengemeinschaft Comic Strip e.V., Goltzstr. 35, 1000 Berlin 30, auch das Jahrbuch 1978, das eine der ersten größeren Veröffentlichungen der Incos nach der Umgestaltung 1977 und das erste Jahrbuch dieses Vereins überhaupt ist. Der Hardcover-Band im DIN A 4-Format, der in limitierter Auflage erschien und nur an Mitglieder abgegeben wird, enthält auf 180 Seiten Artikel, Checklisten, Interna und last not least Comics von Profis und Fans. Eingeleitet wird das Buch durch ein ausführliches und reichhaltig bebildertes Interview mit Peter Skodzik und Heinz Ehrig über die Anfänge der Incos und die Entwicklung des deutschen Comicfandoms aus berliner Sicht (für die nächsten Ausgaben sind ähnliche Berichte mit Comicinteressierten aus anderen Städten geplant). Besonders hervorzuheben sind außerdem die qualitativ sehr guten s/w-Nachdrucke der seltenen 3-D-Hefte MIGHTY MOUSE und TOR, sowie die detaillierten Checklisten von ZACK (für die Jahre 1972 - 1978), PERRY (Perry Rhodan im Bild / Perry - unser Mann im All) und VAMPIRELLA (deutsche Ausgabe).
Das Jahrbuch ist als Erstling natürlich noch nicht optimal ausgefallen, es kann sich aber durchaus sehen lassen und zeigt, daß die Incos dabei ist, die traditionellen Anlaufschwierigkeiten zu überwinden.

W. R.

PLATTE

Bellaphon brachte eine Schallplatte von Reinhard Stroetmann mit dem Titel "Super - Mann kehrt wieder heim" heraus. Die Single enthält als Beilage ein 8seitiges Piccoloheft, das von Lutz Ehm illustriert wurde; in dem Comic wird der Text der Platte ins Bild gesetzt.

V. D.

MICKY MAUS.

Im Micky Maus-Heft Nr. 19/79 befindet sich eine Donald Duck-Story mit dem Titel "Der Schöngeist". Diese Episode ist sozusagen ein Element beim Aufbau der zukünftigen Sammlergeneration, zeigt sie doch Gustav Gans als unverwüstlichen und erfolgreichen Comic-Sammler.

V. H.

SCHNEIDER - BÜCHER

Die Kinderbuchserie " 5 Freunde" von Enid Blyton erscheint jetzt auch im Schneider-Verlag mit dem Titel "Die berühmten 5..." Bisher sind 3 Doppelbände mit jeweils 2 Geschichten erschienen.

Das Interessante an diesen Büchern ist, daß hier alternierend zu einer Textseite jeweils eine Comicseite folgt. Auf dieser Comicseite, die übrigens recht ansprechende Zeichnungen zeigt (von Jane Sidobre), wird der Text der vorherigen oder folgenden Seite veranschaulicht.
Was in den 50er Jahren noch unmöglich schien, ist jetzt Realität: Comicseiten im guten Kinderbuch!

V. H.

GOOFY

Der 8. Band der "komischen Historien" mit GOOFY ist bei Ehapa zum Preis von 4,50 DM erschienen. Diesmal schlüpft GOOFY in die Haut des griechischen Sagenhelden ODYSSEUS, begleitet von seinem Freund MICKY als DIOMEDES, König von Argos.
Das Album besticht nicht so sehr durch eine supertolle Story (die aber trotzdem nicht schlecht ist), sondern eher durch eine ganze Reihe grafischer Gags, die diese Albenreihe seit eh und je auszeichnen. Wer an dem Band Freude haben will, muß sich in den spezifischen Techniken des Mediums Comic schon einigermaßen auskennen; Kinder können ihn höchstens "nett" finden, ohne die meisten Gags zu verstehen.

H.F. B.

JULIE WOOD

Der 3. Band der JULIE WOOD Albenreihe ist jetzt bei Koralle zum Preis von 4,-- DM erschienen. Wie die beiden ersten, ist auch der Titel "Affen, Bären, Sidecross" schon in ZACK veröffentlicht worden. Dazu noch eine Bemerkung am Rande: JULIE WOODS Bruder JACK taucht in dem neuesten MICHEL VAILLANT Abenteuer "Ein Leben für die Formel I" - das gerade in ZACK läuft - als Team - Neuling in einem Vaillante Formel 1 auf. Man darf gespannt sein, ob er STEVE WARSON als Dauerfreund MICHELS ersetzen wird.

H.F. B.

FRITZ DER KATER

Nachdem in Amerika vor kurzem mit THE COMPLETE FRITZ THE CAT eine Gesamtausgabe aller bisherigen Fritz-Strips herauskam, gibt es jetzt auch ein neues deutsches Paperback. 2001 hat den 6. Band seiner Billigpreis-Taschenbuchreihe der populären Crumb-Figur gewidmet. FRITZ DER KATER (Nr. 18006 / 1,90 DM) enthält FRITZ HAUT AB, SECRET AGENT FÜR DEN C.I.A. und FRITZ DER NICHTSNUTZ - die drei Geschichten, die 1969 in den USA von Ballantine und 1972 deutsch als Broschüre von Melzer, später von 2001 vertrieben wurden. Bekannte FRITZ-Stories wie die HEAD - COMIX-Episode fehlen also. In der Neuausgabe sind die Comics verkleinert, aber sonst unverändert abgedruckt. Auch die alte Brummbär-Übersetzung blieb erhalten. Diese preiswerten Taschenbücher sind sicher die angemessenste Art, Undergroundmaterial zu veröffentlichen.

W. R.

SANDOKAN

"Genauso spannend wie die Fernsehserie" lautet der Werbeslogan für Basteis neues Vierfarbmagazin und man könnte SANDOKAN (52 Seiten / 2,50 DM) nur als weiteren Nachzieher betrachten, handelte es sich nicht um die erste deutsche Salgari-Comicreihe.
Der "Karl May Italiens" Emilio Salgari (1863 - 1911) - seit Jahrzehnten einer der auflagenstärksten Abenteuerschriftsteller - ist bei uns bisher kaum beachtet worden und so unbekannt, daß Bastei sich nichts davon verspricht, ihn als Autor anzugeben. Graphische Gestaltung und Text der bisher erschienenen Nummern heben SANDOKAN unter den üblichen Fernsehcomics nicht hervor.
SANDOKAN erscheint in der gleichen Aufmachung wie KUNG FU und BROOM, enthält aber im Gegensatz zu den beiden erstgenannten Titeln eine durchgehende Geschichte. Bieten Kung Fu und Broom teilweise sehr gut gezeichnete Comics (in Kung Fu z. B. von Jorge Bernet, dem Andrax-Zeichner), so bleibt SANDOKAN in dieser Hinsicht zurück.
Während das erste Heft (DER PIRATENKÖNIG) eine Comicversion des Romans LA TIGRE DELLA MALESIA - der auch für den Fernsehfilm die Vorlage abgab - beinhaltet, sind DIE INSEL DER FREIBEUTER und DIE GEFANGENE DER TEMPELHORDE (Heft 2 u. 3) Teile einer umfangreichen Erzählung um die Kali-Sekte. Wohl um Fortsetzungen zu vermeiden, wurde die Geschichte auf zwei Ausgaben aufgeteilt, in Nr. 3 taucht der Titelheld daher nicht mehr auf.
Da die Serie aus Italien übernommen wurde, ist zu erwarten, daß davon bei uns auch nur knapp 10 Ausgaben erscheinen werden.

W. R., P.M., H.F. B.

TARZAN

Leider hält dieses Heft bei weitem nicht, was man sich vor dessen Erscheinen davon versprach. Statt der unzähligen in Amerika noch vorrätigen Tarzan-Comics, von Zeichnern wie B. Hogarth, R.Manning, B. Lubbers, J. Celardo, J. Kubert, J. Buscema, die in Deutschland noch nicht oder nur bruchstückhaft erschienen, brachte man von B. Hogarth abgezeichnete Tarzandarstellungen.
Wäre es nicht möglich, daß sich die Sammler in großer Zahl an den Ehapa-Verlag wenden, um so zu erreichen, daß wenigstens einige der inzwischen klassischen TARZAN-Comics neu aufgelegt werden?

H.J. H.jr.

Anm. d. Red.:
Wie aus zuverlässiger Quelle bekannt ist, will die ERB Inc. in Europa ein völlig neues TARZAN-Image aufbauen und lehnt es somit strikt ab, vorerst andere (alte) TARZAN-Stories in Europa publizieren zu lassen.

Der Ehapa-Verlag hat also gar keine Wahl; entweder diesen TARZAN - oder keinen.
Wie das neue TARZAN-Image allerdings gerade mit diesen doch etwas groben Plagiaten entstehen soll, erscheint uns rätselhaft.

Sh. hierzu auch folgenden Beitrag.

TARZAN - oder: TRAU, SCHAU, WEM!

Die zweite Story in Heft zwei aus der TARZAN-Reihe des Ehapa-Verlages bot einiges Seltsame:

Hervorragende Zeichnungen von TARZAN - besonders in größeren Bildern - wurden ab und zu durch Bilder ungleich minderer Qualität unterbrochen.

Stutzig geworden, schaute ich in meine Ausgabe der von Altmeister BURNE HOGARTH 1976 gezeichneten "Jungle Tales of Tarzan" - und siehe da:

Clovis & Demetrio, die beiden spanischen Zeichner, die nach ihrer Signatur ihren TARZAN 1978 gezeichnet haben wollen, haben nichts anderes getan, als Hogarth zu kopieren.

Ich war gelinde gesagt geschockt, daß ein doch sonst so auf's Renommé bedachter Verlag wie Ehapa derartige Praktiken hinnimmt.

Aber lassen wir lieber Bilder sprechen, damit sich jeder Leser selbst einen Reim auf die Sache machen kann; Original und Kopie wurden absichtlich nicht gekennzeichnet...

H.F. B.

© der Abbildungen:
E.R. Burroughs Inc.

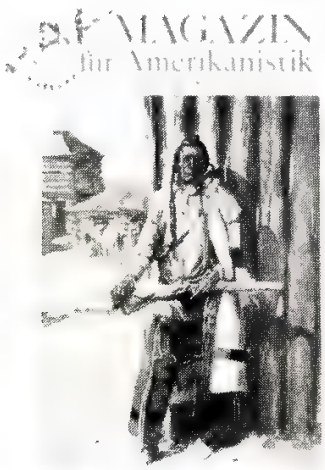
INTERESSANTE ZEITSCHRIFTEN

Magazin für Abenteuer-, Reise- und Unterhaltungsliteratur

Vierteljahreszeitschrift für Sammler und Kenner.
Einzelheft 4,– DM, Jahresabonnement 14,– DM, Ausland 16,– DM inkl. Porto. Zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel.

Wir berichten ständig über die Abenteuer-Schriftsteller, besonders des 19. Jahrhunderts, wie z.B. Karl May, Friedrich Gerstäcker, Armand, Jules Verne u.v.a.m. Außerdem erscheinen ständig Berichte über die alten Heftromane, wie z.B. Sun Koh, Billy Jenkins, John Kling u.a. Wir berichten über Fantasy-Literatur und interessante Science-Fiction-Neuheiten.

„Das ‚Magazin für Abenteuer-, Reise- und Unterhaltungsliteratur' enthält in der Hauptsache Beiträge des AKKA (Arbeitskreis Klassische Abenteuerliteratur). Aber wie die Beiträge im amerikanischen Pendant sind sie erfreulich frei von theoretischem Soziologengerede. Wie prall von Fakten und Anschauung ist das alles . . ." (Die Welt)



Magazin für Amerikanistik

Vierteljahreszeitschrift für amerikanische Geschichte.
Einzelheft 4,– DM, Jahresabonnement 14,– DM, Ausland 16,– DM, inkl. Porto. Zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel.

Wir berichten in dieser Zeitschrift über Leben, Kultur, Geschichte und Bräuche der Indianer sowie über die Pioniergeschichte. Nachrichten über Indianer heute vervollständigen diese Zeitschrift zu einem Nachschlagewerk für jeden an der Geschichte Amerikas Interessierten.

„Ein derart vielseitig gestaltetes Magazin über die amerikanische Geschichte hat bislang im deutschen Sprachraum gefehlt . . ."(Buchmarkt)

Probehefte gegen 50 Pfg. Rückporto bitte anfordern bei

Verlag A. Graff, Neue Str. 23, Postfach 2539, 300 Braunschweig

CARL BARKS und SCROOGE McDUCK

Betrachtungen von KLAUS SPILLMANN über die Entstehung und Entwicklung von Dagobert Duck

"Kein Mensch ist arm zu nennen, der ab und zu tun kann, was ihm Spaß macht. Und mir macht es eben Spaß, wie ein Seehund in mein Geld zu springen, wie ein Maulwurf darin herumzuwühlen und es in die Luft zu schmeißen, daß es mir auf die Glatze prasselt."

DAGOBERT DUCK

Als Scrooge Mc Duck (dt. Dagobert Duck) im Jahre 1947 das Licht dieser Comic-Welt erblickte, hätte noch niemand für möglich gehalten, daß aus dieser zunächst unscheinbaren und unfertigen Figur einmal der Welt reichste(r) Ente (Mann) entstehen würde.

Erfunden wurde Scrooge McDuck von CARL BARKS, einem Zeichner, dem auch ein unschätzbar großer Anteil an der Popularisierung DONALD DUCKS, am Aufbau Entenhausens sowie der Lebensbeschreibung der gesamten DUCK-Familie zugute kommt.
Sehen wir uns den Mann doch einmal näher an, der die Enten so berühmt gemacht hat.

CARL BARKS wurde am 27. März 1901 auf einer kleinen Ranch nahe Merrill im US-Staate Oregon geboren.
Schon in jungen Jahren entdeckte Barks seine besondere Vorliebe fürs Zeichnen. Nach Abschluß seiner schulischen Ausbildung ging er nach San Francisco, wo er zunächst in einer Druckerei arbeitete.

Nach einigen mehr oder minder erfolgreichen Jahren als Zeichner (einer fachgerechten Ausbildung standen im übrigen stets widrige Umstände im Wege) fand Barks schließlich einen längerfristigen Job bei der Zeitschrift THE CALGARY EYE-OPENER, wo er als Cartoonist arbeitete und trotz der schlechten Wirtschaftslage zu Beginn der dreißiger Jahre ein relativ gutes Einkommen hatte.

Der November des Jahres 1935 war dann der Monat, der Barks einen weiteren Schritt an die Comic-Enten heranbrachte.
Disney suchte zu dieser Zeit noch Zeichner für seine Trickfilmstudios. Barks fand rasch Anstellung und arbeitete die ersten sechs Monate als Zwischenphasenzeichner in den Trickfilmateliers.

Wenig später wechselte er in Disney's "Erfinderküche" über, dort konnte er eigene Ideen in Planung und Ausführung von Trickfilmzeichnungen einbringen. Bereits in dieser Zeit arbeitete Barks fast ausschließlich an DONALD DUCK-Filmen.

Rund sechseinhalb Jahre war Barks in den Disney-Studios beschäftigt, bis er eines schönen Tages die Nase voll hatte und kurzerhand diesen Abschnitt seines Lebens an den berühmten Nagel hängte.
Barks hierzu:
"An einem Freitagabend knallte ich die Tür hinter mir zu und kehrte nie mehr zurück!"

Gerade zu jener hielt die Western Publishing Company Ausschau nach Comic-Zeichnern , denn man wollte neben den regelmäßigen Zeitungsstrips mit Disney-Material den aufstrebenden Comic-Markt mit neuen Heften und Stories bereichern.

Dies war nun die große Stunde für Barks und die heute so berühmten Ducks !

DONALD DUCK FINDS PIRATE GOLD (Donald Duck unter den Piraten, Ich Dagobert Duck, Band 2 / Melzer) war die erste Geschichte, die Barks - in Zusammenarbeit mit Jack Hannah - im Jahre 1942 für die Western Publishing Company gestaltete.

Es war zunächst kein fester Job, den Barks hatte. Erst als ihm die Gestaltung der 10-Seiten-DONALD DUCK-Geschichten in der Comic-Reihe WALT DISNEY'S COMICS & STORIES übertragen wurde, begann für Barks der Vollzeit-Job als Comic-Zeichner.

Barks' Interesse beschränkte sich zunächst ausschließlich auf Donald Duck und dessen drei kleine Neffen HUEY, DEWEY und LOUIE (TICK, TRICK & TRACK). Diese Figuren waren schon durch die Zeitungsstrips von Al Taliaferro vorgegeben und den Lesern bereits bestens bekannt.
Erst im Laufe der Jahre machte Barks aus den Ducks eine große Familie, indem er weitere Figuren hinzufügte und aus Duckburg (Entenhausen) eine lebendige Stadt formte.

Im Rahmen dieser Erweiterungen schuf der Zufall im Dezember 1947 die Figur SCROOGE McDUCK, weil Barks für eine Weihnachtsgeschichte mit Donald Duck noch einen besonderen Rahmen brauchte.

CHRISTMAS ON BEAR MOUNTAIN (Die Mutprobe, MM 26-27 / 1957) hieß die Geschichte, in der Scrooge McDuck sein Debut gab.

Barks selbst hätte es nie für möglich gehalten, daß aus einer so unbedeutenden Nebenfigur wie Scrooge McDuck einmal der "reichste Mann der Welt" entstehen würde.

"Erst als ich Scrooge McDuck ein drittes Mal in einer Duck-Geschichte auftreten ließ, merkte ich, daß sich diese Figur auch sehr

gut für weitere Auftritte eignete", erinnert sich Barks rückblickend. "Im Laufe der Zeit stellte ich fest, welch ungeheure Ausstrahlungskraft in dieser Figur steckte und was man daraus alles machen konnte".

So darf es nicht verwundern, daß SCROOGE McDUCK bei seinem Debut kaum mit jener Figur zu vergleichen ist, die wir alle kennen und lieben gelernt haben.

Den Namen und den Charakter der Figur hat Barks einer Weihnachtsgeschichte des englischen Erzählers Charles Dickens entnommen, dessen Romane mit scharf geprägten Typen von Humor und Mitleid bestimmt sind. Barks hat den Namen SCROOGE bewußt von Dickens Ebenezer Scrooge aus "Ein Weihnachtsgesang in Prosa" übernomnen. SCROOGE ist ein kaltherziger, grimmiger und vor allen geiziger alter Mann.

Bei seinem ersten Auftreten in "Christmas in Bear Mountain" spürt man noch nichts von Scrooges späterer Vitalität, seiner geistigen Spritzigkeit und seinem finanziellen Genie; er ist noch stark an seinen Namensvetter aus der literarischen Verlage gebunden.
Als alter gebrechlicher Mann, den das Rheuma plagt, dämmert er einsam und verlassen in seinem riesigen Haus vor sich hin, umgeben von einigem Personal.

Der Geiz Scrooge McDucks ist unverkennbar schottischer Natur, was sich auch in der Namensgebung (McDuck) wiederspiegelt.
Wie der Zufall es wollte, eignete sich der Name später wunderbar für die bildliche Darstellung des immensen Reichtums Scrooge Mc Ducks. Der Anfangsbuchstabe seines Namens wurde zugleich auch sein Markenzeichen und ist identisch mit der internationalen Währungsbezeichnung für den US-Dollar (Scrooge = $).

Die Planung sah Scrooge McDuck ursprünglich nur als wohlhabenden Mann - das genaue Gegenteil seines stets in finanziellen Nöten befindlichen Neffen Donald Duck. Der Gedanke an einen unsagbar reichen Mann mit einem riesigen Geldspreicher kam Barks erst viel später, als die Figur schon einigermaßen etabliert war.
Barks weiß heute selbst nicht mehr zu sagen, wie er auf die sonderbare Idee mit dem Geldspeicher kam.
"Ein Mann mit ein paar Tonnen Gold - das klang recht lasch. Aber ein riesiger Geldspeicher in der Art eines Silos, über und über vollgestopft mit Münzen, Scheinen und Schätzen - das war schon ein geradezu irrsinniger und elektrisierender Gedanke zugleich."

Es lag zwangsweise auf der Hand, daß ein Mann von derart großem Reichtum nicht lange unbehelligt bleiben würde. Abgesehen von zahlreichen Bittstellern, angeführt von seinem Neffen Donald, hatte sich Scrooge McDuck auch weitaus suspekterer Personen zu erwehren, die es auf sein Geld oder einen Teil davon abgesehen hatten.
So entstanden im Laufe der Jahre die BEAGLE BOYS INC. (Panzerknacker-Bande), FLINTHARD GLOMGOLD (Mac Moneysac) und MAGICA DE SPELL (Gundel Gaukeley), um nur einige Figuren zu nennen. Ohne Scrooge McDuck und seinen riesigen Geldspeicher hätte es diese Figuren nie gegeben.

DONALD und die Neffen, in vielen Geschichten Hauptpersonen, wurden mehr und mehr zu Helfern ihres reichen Onkels und zu Mitbehütern seiner zahlreichen Milliarden - wenngleich er ihnen selten einen Pfennig dieser Milliarden zukommen ließ.

Scrooge McDuck entwickelte sich unaufhaltsam zur bestimmenden Figur im Duck-Clan und ist heute das unumstrittene Oberhaupt der Familie.
Seinen ersten Auftritt als HAUPTPERSON einer Geschichte hatte Scrooge im März 1952 mit ONLY A POOR OLD MAN (Der arme, alte Mann, MM-Sonderheft 10 / Tollste Geschichten v. DD Nr. 4).
Zu dieser Geschichte gibt es eine besondere Anmerkung von Carl Barks:
"Ich habe die Enten in meinen Geschichten eigentlich nie als Tiere gesehen. Für mich waren es immer Menschen in der Gestalt von Enten; deshalb nannte ich die Geschichte auch "Der arme,alte MANN". Eine "arme, alte Ente" hätte ich mir schwer als Titel vorstellen können und er wäre auch wenig überzeugend gewesen. Ein millionenschwerer Mann hingegen erscheint den Lesern viel realer; Mann und Geld lassen sich miteinander identifizieren."

Der Erfolg war durchschlagend. Scrooge McDuck kam bei den Lesern so gut an, daß die ersten Hefte mit ihm als Hauptfigur zeitweilig Millionenauflagen erreichten.

Barks feilte die Figur im Verlauf der Jahre immer weiter aus. Der "neue" Scrooge zeigte sich überaus aktiv - verschwunden waren die gebeugte Haltung und das plagende Rheuma. Scrooge präsentierte sich im sprichwörtlichsten Sinne des Wortes wie ein munterer Fisch im Wasser. Gelegentliche Rückschläge überwand er schnell und ohne große finanzielle Verluste - eher machte Scrooge aus anfänglichen Verlusten mit großer Geschäftstüchtigkeit noch zusätzliche Gewinne; er entwickelte sich förmlich zur Kämpfernatur, wenn es um sein heißgeliebtes Geld ging. Geblieben war aus den "Kindertagen" lediglich der Stock, die Gamaschen und die Brille, letztere hatte inzwischen die Form eines Kneifers angenommen. Zum Stock - der weniger als Gehhilfe sondern mehr als Handwerkzeug diente - gesellte sich als Statussymbol der Zylinder.
Die zeichnerische Darstellung Scrooge McDucks paßte Carls Barks in späteren Jahren mehr und mehr dem äußeren Erscheinungsbild von Donald Duck an.
Die Figuren unterschieden sich nur noch durch ihre Kleidung und Scrooges Backenbart.

Barks machte aus dieser Ähnlichkeit der beiden Figuren in WDS & S Nr. 280 DOUBLE MASQUERADE (bei Ehapa noch nicht erschienen) eine Persiflage. Der Inhalt:
Donald verkleidet sich als Scrooge - Scrooge verkleidet sich als

Donald; keiner der beiden weiß von der Verkleidung des anderen. Zweck der Verkleidung: Donald und Scrooge wollen einer unliebsamen Verpflichtung aus dem Wege gehen.
Das Verkleidungswirrwarr entwickelt sich natürlich zum Reinfall, letztlich werden beide in ihrer jeweiligen Verkleidung zur Einlösung der Verpflichtung herangezogen. Erst am Ende der Geschichte erfahren Donald und Scrooge aus der Zeitung, was sie als "Donald" bzw. als "Scrooge" angestellt haben.
Soweit diese Geschichte, die nur ein kleines Beispiel dafür sein sollte, wie sehr Barks die Darstellung Scrooge McDucks - abgesehen von seinen unverwechselbaren Eigenschaften als "reichster Mann der Welt" - wandelte.

Die Geschichten mit und um Scrooge McDuck liefen für Barks natürlich in einem festgesteckten Rahmen ab, nachdem der Figur ein bestimmtes Image aufgeprägt worden war. Fortan drehten sich alle Geschichten, in denen Scrooge auftrat, in irgendeiner Form um Geld oder um Geldes Wert. Hinzu kam, daß Scrooge in fast allen seiner großen Geschichten von Donald und den Kindern tatkräftig unterstützt wurde. Unentbehrlich waren vor allem oftmals die Kinder, von denen selbst ein welt- und sprachgewandter Scrooge in zahlreichen Situationen noch eine Menge lernen konnte.
Versagte auch das Wissen der Kinder, so war da noch das "Junior Woodchucks' Guidebook" (Pfadfinder-Handbuch) - ein Reservoir unerschöpflichen Wissens.

Zahlreichen Leuten mag die Idee vielleicht unsinnig vorgekommen sein (und auch noch heute unsinnig erscheinen), eine Figur zu schaffen, deren Reichtum so unendlich groß ist, daß er fast nicht zu ermessen ist. Doch mit herkömmlichen Schemata nach "Reich und Arm-Muster" lassen sich die Scrooge-Geschichten kaum vergleichen.
Die Barks'sche Fantasiewelt der Enten ist eine völlig andere als unsere reale Welt, in der wir leben; wenngleich viele Züge der Figuren vermenschlicht und zu einem großen Teil persifliert sind.
Man würde Barks sicherlich unrecht tun, würde man seine Scrooge-Geschichten als eine glorifizierende Beweihräucherung des Kapitalismus abtun und Scrooge als hartherzigen Super-Kapitalisten anprangern. Barks sieht den Reichtum Scrooge McDucks von einer ganz anderen Seite. So wie Philatelisten Briefmarken und Numismatiker Münzen sammeln, so sammelt Scrooge eben Geld, weil jede Münze und jeder Schein eine besondere Geschichte haben, liebt Scrooge sein Geld.
McDuck hat seine Millionen auf ehrliche Weise und durch harte Arbeit mit eigener Hände Kraft erwirtschaftet. So verzeichnet es der Chronist Barks, und diese gewichtige Aussage zieht sich wie ein roter Faden durch sämtliche Scrooge-Geschichten. Nur so läßt es sich erklären, warum Scrooge McDuck eine derartig große Anhängerschaft von Lesern hat, die nahezu alle mit ihm um jedes Kreuzerlein bangen.

Als Barks die BEAGLE BOYS INC. erfand und in WDC & S 134 (MM 6/52 u. Tollste DD 10) erstmals präsentierte, tat er dies nicht, um mit ihnen zum großen Schlag gegen Scrooge und seine Milliarden auszuholen, sondern um den Handlungsrahmen um eine weitere Nuance zu bereichern.

Die Beagle Boys sind im Grunde ihres Wesens keine bösartigen Menschen; sie sind auch keine Verbrecher im herkömmlichen Sinne. Ihre Tätigkeit konzentriert sich fast ausschließlich auf Scrooge Mc Ducks Geld - für sie ist es eine Aufgabe, den reichsten Mann der Welt seiner Milliarden zu berauben.
Barks versteht es meisterhaft, diesem geschäftigen Treiben den Anstrich eines Wettstreites zu geben. Auch die Beagle Boys zeigen menschliche, allzu menschliche Regungen, und diese werden ihnen am Schluß meist zum Verhängnis. Nichtsdestotrotz sind sie es, die Scrooge McDuck zu immer neuen körperlichen und geistigen Leistungen anspornen und den Geschichten die nötige Würze geben. In zahllosen Anläufen versuchen die Beagle Boys mit immer raffinierteren Mitteln dem Gelde Scrooges habhaft zu werden.

WALT DISNEYS
ONKEL DAGOBERT
Der arme reiche Mann
Was würdest du, lieber Leser, tun, wenn du der reichste Mann der Welt wärst? Nicht leicht zu sagen! Onkel Dagobert ist der reichste Mann der Welt. Sieh dir an, was er mit seinem Geld tut ...
Es ist mir ein Hochgenuß, wie ein Seehund hineinzuspringen!
PEGEL
30M
29M

Für dieses Unterfangen entwickelte Barks die bizarrsten Maschinen (sh. US 28 - The "Paul Bunyon" Machine oder US 70 - The Doom Diamand), mit denen der Wettstreit überdimensionale Formen annahm. Den Kampf gegen die Beagle Boys hätte Scrooge wohl kaum erfolgreich überstehen können, wenn nicht Donald und die Kinder in aufopferungsvoller Weise mit Rat und Tat zur Seite gestanden hätten.
Doch nicht nur die Beagles, auch weitaus verbrecherische Elemente

trachteten nach dem Geld. Gegenüber den Methoden eines Chisel McSue (Uncle Scrooge No. 3), eines Soapy Slick (US 59, North of the Yukon) oder eines Mr. Scalpnick (US 52, The Great Wig Mystery) sind die Versuche der Beagle Boys beinahe human zu nennen.

Einen weiteren, aber dennoch effektiven Abschnitt in Srooges Leben umfassen jene Geschichten, in denen der "reichste Mann der Welt" seinen Titel gegen den ebenso hartnäckigen wie hinterlistigen FLINTHEART GLOMGOLD (Mac Moneysac) zu verteidigen hat.

YOUR MONEY BIN IS JUST AS BIG AND RICH AS EVER, EH, UNCLE SCROOGE?
YOU BET! AND IT'S GOING TO STAY THAT WAY!
60
KEEP MOVING
PRIVATE! KEEP OFF!
GO AWAY
HANDS OFF
BEAT IT!

Es scheint ohnehin eine Besonderheit darin zu liegen, daß die Beagle Boys - im Gegensatz zu allen anderen Figuren mit Bösewicht - Charakter - recht sympathisch empfunden werden.

Neben den Auseinandersetzungen mit den Beagle Boys u. a. dunklen Gestalten zählen die Abenteuer, Reisen und die Suche der Ducks nach sagenumwobenen Schätzen zu Barks' größten erzählerischen Meisterleistungen. Viele Leser wurden von der Atmosphäre gerade dieser Geschichten regelrecht eingefangen. Viele der dargebotenen Inhalte brachten den zahlreichen jungen Lesern erste Berührungspunkte mit alten Sagen und Mythen.
Der Stein der Weisen, das goldene Vlies oder das versunkene Atlantis, all diese Gegenstände und Orte der Sage hat Barks zur Grundlage von Scrooge-Geschichten gemacht. Obgleich in diesen Geschichten die Suche nach etwas Wertvollem (als Anreiz für Scrooge) im Vordergrund steht, leben sie hauptsächlich vom Flair des Abenteuers, von der Erwartungshaltung des Lesers. Oft geht Scrooge in diesen Stories mit geringem oder gar ohne finanziellen Gewinn nach Hause.
Interessant im übrigen die Einstellung Scrooge McDucks, dem - entgegen sonstiger Gewohnheit - kein Einsatz und keine Ausgabe zu groß ist, um sein anvisiertes Ziel zu erreichen. Hingegen kennt man seinen schon sprichwörtlichen Geiz, wenn er einen winzigen Betrag von 10 Cents (z.B. für eine Zeitung) ausgeben soll.
Dieser Zwiespalt, eine Art monetäre Schizophrenie, läßt sich eigentlich nicht so recht erklären; eine verbindliche Aussage zu diesem Punkt liegt vom Chronisten Barks leider nicht vor.
Man kann nur vermuten, daß Scrooge zu den gewöhnlichen Dingen des täglichen Lebens eine andere Beziehung hat als gegenüber jenen, die ihm als "Geld-Sammler" wichtig erscheinen.

Von besonderer Bedeutung sind die Reiseabenteuer auch in anderer Hinsicht, denn mit der Verlagerung des Handlungsortes erschließt Carl Barks neue Themenbereiche; dadurch findet die Ruhe- und Rastlosigkeit von Scrooge McDuck eine bildliche Transparenz.

Scrooge, der in jungen Jahren fast die ganze Welt bereiste, schließt mit seinen Fahrten in ferne Länder wieder an die "gute alte Zeit" an. Überhaupt ist er eine Persönlichkeit mit stark vergangenheitsbezogener Prägung - ein "Old-Timer", dem es gelungen ist, Vergangenes - Gegenwärtiges und Zukünftiges in einer ausgewogenen Mischung zu verbinden und gewinnbringend einzusetzen. Nicht zuletzt sind es seine Erinnerungen an längst vergangene Zeiten, die den Anstoß zu manchem Abenteuer geben.

Einen ähnlichen Wettstreit trug Scrooge bereits erfolgreich gegen einen indischen Maharadscha aus (WDC & S 138, MM 10/52, TGDD 11).
Flintheart Glomgold gibt sein Debut in der Geschichte THE SECOND RICHEST DUCK (Uncle Scrooge No.15). Hier hat auch Scrooges erster selbstverdienter Zehner - Dime Number One - "Premiere" und spielt eine wichtige Rolle.
Unzweifelbar ist Glomgold Srooge McDuck mehr als ähnlich, allerdings vereinigt er in sich zahlreiche negative Eigenschaften, die ihn von Scrooge unterscheiden. Bei aller Geldbesessenheit bewahrt sich Scrooge stets einen Funken Menschlichkeit und bleibt im Grunde seines Herzens ein ehrlicher Geschäftsmann; gegenüber erbitterten Gegnern weiß er sich allerdings seiner Haut zu wehren.

Mit viel Spritzigkeit und einem gerüttelt Maß an Ironie karikiert Barks den Wettstreit der beiden Kontrahenten. Entscheidend für den Ausgang der Multimillionen-Schlacht sind sinnigerweise weder Gold, Silber, Platin, Edelsteine oder andere wertvolle Dinge - sondern ein simples Stückchen Bindfaden!
Auch ein zweites Aufeinandertreffen der beiden Gegner entscheidet sich letztlich dadurch, daß Glomgold genau um jenen Betrag unterliegt, den er im Wettstreit für unlautere Mittel ausgegeben hat.

Man ist geneigt zu glauben, daß Barks in diesen und einigen anderen Geschichten die Figur vom unsagbar reichen Mann einmal gehörig auf die Schippe nehmen wollte, um all jenen ein wenig Wind aus den Segeln zu nehmen, die Phantasie und Wirklichkeit nicht auseinanderhalten können.

Neben den Beagle Boys und Flintheart Glomgold schuf Barks zu Beginn der 60er Jahre noch eine andere interessante Figur im Rahmen der Scrooge-Geschichten. Magica de Spell (Gundel Gaukeley) fiel die Aufgabe zu, Scrooges erstem selbstverdienten Zehner die bislang fast unbeachtete Wertschätzung zu geben.
Das Erscheinen der Hexe (US 36, The Midas Touch) läßt Scrooge fühlen, in welcher Beziehung er zu seinem ersten Zehner steht. Mit ungeahnter Vehemenz stellt er fest, daß der Zehner mehr als nur ein Erinnerungsstück ist - das Geldstück steuert Wohl und Wehe der Duck'schen Finanzwelt. Ein Verlust des Zehners verursacht unerklärliche Einbußen und würde gar - bei nicht rechtzeitiger Wiederbeschaffung - zum völligen Ruin von Scrooge McDuck führen.

Im Rückblick auf die Jahre, in denen Barks die Figur des SCROOGE McDUCK geplant, geformt und entwickelt hat, steht an erster Stel-

le die Vermutung, daß die Disney/Duck-Comics ohne das Schaffen eines so genialen Künstlers kaum jene Popularität erreicht hätten, die sie heute innehaben.
Mit SCROOGE McDUCK hat CARL BARKS obendrein eine Figur kreiert, die neben MICKY MAUS und DONALD DUCK weltweite Anerkennung fand. 1976 wurde Scrooge McDuck gar von "The People's Almanac" in den Reigen berühmter Persönlichkeiten aufgenommen, die in Wirklichkeit nie gelebt haben (wie z. B. die Romanfigur Sherlock Holmes).

Unser aller Dank gilt einem großen Mann, dessen Geschichten die Kindheit vieler Comicleser um einen nicht unbeträchtlichen Teil bereichert haben.

Wir bedanken uns bei Herrn Dr. Berning vom EHAPA-Verlag für die freundliche Genehmigung zum Abdruck der Illustrationen sowie des Titelbildes.

Copyright der Abbildungen: Walt Disney Productions

UNCLE SCROOGE-CHECKLISTE:

Klaus Spillmann hat für diesen Artikel eine 10 Seiten umfassende Checkliste mit allen Daten der selbständigen Veröffentlichungen von Dagobert Duck in Amerika und Deutschland erstellt. Aus Platzmangel können wir diese hier leider nicht veröffentlichen.
Alle Interessenten wenden sich bitte direkt an Klaus Spillmann, Finkenstr. 10, 4803 Steinhagen, der ihnen die Liste gegen Voreinsendung der Porto-, Verpackungs- und Kopierkosten in Höhe von 4,-- DM (in Briefmarken) gern zuschickt.

Ein Beispiel zum Aufbau dieser Checkliste im Folgenden:

UNCLE SCROOGE Nr. 15 September bis November 1956

deutsche Veröffentlichung	Original-Seitenzahl	Titel / Bemerkungen
MM 35/58		Cover / Titelbild
MM 26/57	1	Dagobert Duck / Uncle Scrooge
MM 10-12/61	20	The Second-Richest Duck Der zweitreichste Mann d. Welt
-	4	Gyro Gearloose / D. Düsentrieb
MM 39/58	6 3/4	Dagobert Duck / Uncle Scrooge (bei uns auf 7 Seiten gestreckt)
MM 23/57	1	Dagobert Duck / Uncle Scrooge

ENTDECKT!

Einen weiteren Stein des deutschen Comic-Mosaiks hat jetzt Herr E. Fehlau aus Bergisch Gladbach entdeckt.

Der oben abgebildete Band "DER LANGE LULATSCH" steht noch nicht in Peter Skodziks "Deutscher Comic Bibliographie".

In dem Heft (Format 21 x 30 cm) werden vier "Bildgeschichten für alle von 8 bis 80 Jahren" von Theodor Bleckmann erzählt.

Die 4 Geschichten: "Willi und die Lulatschbande",
"Wie der lange Lulatsch zum Zirkus kam",
"Lulatsch kämpft um sein Lieblingspferd",
"Der lange Lulatsch als mutiger Detektiv"
wurden von J. Fr. Entelmann gezeichnet, der den Fans ja schon durch seine Serie KLEIN TINCHEN'S ABENTEUER bzw. KLEIN TINCHEN UND VETTER FLAX bekannt ist.

Das Heft erschien 1953 zum Preis von 1,-- DM.

Verlag: WELT am SONNABEND

Ausführung: innen schwarz/weiß, 32 Seiten, vierfarbiger Umschlag.

RIP KIRBY

Tagesstreifen von JOHN PRENTICE

© BULLS Pressedienst, Ffm II. Folge

CHARLIE, SORGEN SIE DAFÜR, DASS ALLE AUSGÄNGE DER STADT KONTROLLIERT WERDEN UND DASS SÄMTLICHE FINGERABDRÜCKE GESICHERT WERDEN.
UND DIE MUMIEN NICHT VERGESSEN.
JA, INSPEKTOR MARONEY!
King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

WENN SIE GESTATTEN, INSPEKTOR, WERDE ICH NACH HAUSE GEHEN, WENN ICH IHREM ZEICHNER BESCHRIEBEN HABE, WIE DR. DESTINY AUSSIEHT.

HABEN WIR NICHT UNGEFÄHR HIER KARA-HOTEPS MUMIE VERSENKT, DR. DESTINY?
JA, AHMAN. EIN ANGEMESSENER SARKOPHAG FÜR DEN SCHURKEN, DER MICH SO BETROGEN HAT.

DIE EXAKTE ORTSBESCHREIBUNG HABE ICH SCHRIFTLICH FESTGEHALTEN UND ICH BIN WOHL DER EINZIGE MENSCH, DER SIE ENTZIFFERN KANN...
BULLS

ES MUSS EINE ZIEMLICH ALTE WÄSCHEREILISTE SEIN, SIR.
BITTE, DESMOND! ICH HOFFE SEHR, DASS DIESE HIEROGLYPHEN MEHR SIND ALS EINE WÄSCHEREI- ODER EINKAUFSLISTE!

DIESE HIEROGLYPHEN SIND ANDERS ALS ALLE, DIE ICH KENNE. VIELLEICHT VON EINER KLEINEN, UNBEKANNTEN ÄGYPTISCHEN SEKTE...
VIELLEICHT EIN CODE, DER BEDEUTET, DASS SIE DER KÖNIGIN VON SHEBA, DEN KRIEG ERKLÄREN WOLLTEN!
KORBY SUCHT VERZWEIFELT NACH EINEM HINWEIS.

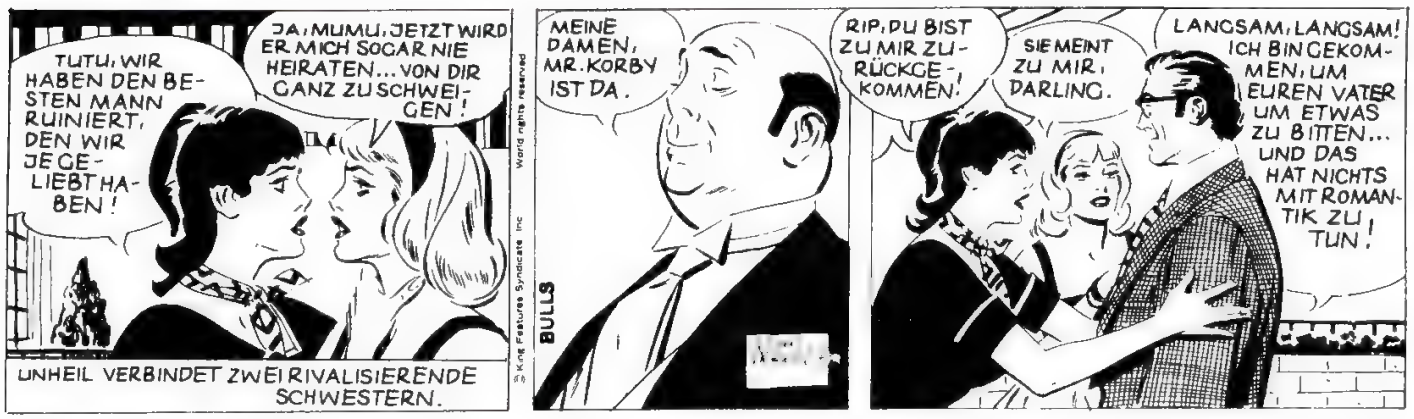
DESTINY AUF DEM RÜCKWEG ZU SEINER INSEL-ZUFLUCHT.

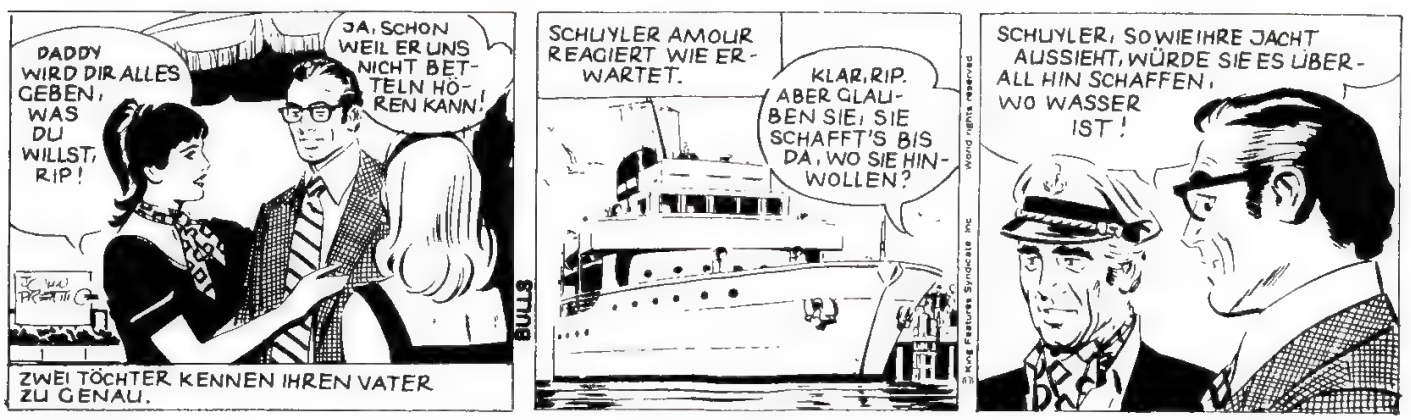
WENN ICH DEINE GOLDENE MASKE NICHT MEHR BRAUCHE, WERDE ICH SIE EINSCHMELZEN UND EINEN BRIEFBESCHWERER DARAUS MACHEN...
BULLS

ICH WERDE NICHT SCHLAU AUS DIESEN HIEROGLYPHEN, ABER ICH KANN AUCH NICHT WARTEN, BIS JEMAND DEN NÄCHSTEN „STEIN VON ROSETTE" FINDET!

DIE SONNE GEHT AUF UND EIN DETEKTIV ÜBERLEGT IMMER NOCH...
DÖCH MIT DEM TAGESLICHT WIRD IHM EINIGES KLARER.
MOMENT MAL! EINIGE DIESER SYMBOLE SCHEINEN FÜR ZAHLEN ZU STEHEN... UND... UND HIMMELSRICHTUNGEN!
JAHRHUNDERTE HABE ICH MIT DIESEN SKARABÄUS-SMARAGDEN VERGEUDET!
DABEI MUSS DAS GEHEIMNIS DIE GANZE ZEIT IN DIESER MASKE ENTHALTEN GEWESEN SEIN...
BULLS
KLAR! ES SÄHE KARAHOTEP, DIESEM FEIGLING, SEHR ÄHNLICH, DAS GEHEIMNIS IN DER MASKE ZU VERSTECKEN, DIE FÜR SEIN EIGENES GRAB VORGESEHEN WAR...
DESTINY GENIESST SEINEN TRIUMPH.
DENN DANN WÄRE ER NACH SEINER WIEDERGEBURT DER EINZIGE, DER WEISS, WO SICH DIE LÖSUNG FÜR DAS PYRAMIDEN-PUZZLE BEFINDET!
NUR EINEN HINWEIS... ODER ZWEI... CHCHCH...
ARMER MR. KORBY! DIE GANZE NACHT ÜBER SASS ER ÜBER DIESER WÄSCHEREILISTE. HOFFENTLICH KANN ICH IHN ÜBERREDEN, ERST EINMAL AUSZUSCHLAFEN.
DA STEHT'S... AUF DER ERSTEN SEITE! DER POLIZEIZEICHNER HAT GUTE ARBEIT GELEISTET, ABER ICH GLAUBE KAUM, DASS MAN UNSEREN DR. DESTINY AUF IRGEND EINER LANDSTRASSE FINDEN WIRD...
UNBEZAHLBARE MASKE AUS MUSEUM GESTOHLEN
BULLS
SIE SOLLTEN ERST MAL EIN PAAR STUNDEN SCHLAFEN, SIR.
SPÄTER, DESMOND. JETZT INTERESSIEREN MICH DIE LÄNGEN- UND BREITENGRADE VON ZWEI PUNKTEN, DIE DIESE SYMBOLE DARSTELLEN!
DAS DUMME IST NUR - WENN ICH DIESE HIEROGLYPHEN RICHTIG AUSLEGE --
--DANN LIEGEN DIESE BEIDEN PUNKTE IM OZEAN AUSSERHALB DES ZUSTÄNDIGKEITSBEREICHS DER AMERIKANISCHEN REGIERUNG!
BULLS
DARF ICH SIE DARAN ERINNERN, SIR, DASS DIE SCHWESTERN AMOUR SIE IN DIESE SACHE HINEINGEZOGEN HABEN UND DASS IHR VATER EINE GROSSE JACHT BESITZT?
DESMOND, WENN SIE AUCH DIESES WERTVOLLE DOKUMENT MIT EINER WÄSCHEREILISTE VERWECHSELT HABEN, SO SIND SIE DOCH OFT VON UNSCHÄTZBAREM WERT!
GANZ WIE SIE MEINEN, SIR.

WIGGERS, HABEN SIE IN DER ZEITUNG VON DER GESTOHLENEN MASKE GELESEN?
JA, ES HAT UNTEN SCHON HEFTIGE DISKUSSIONEN DARUM GEGEBEN, MISS TUTU.
DIE SCHOCKIERENDE NEUIGKEIT DRINGT BIS IN DIE VILLA AMOUR.
ES GIBT DOCH NIEMAND KORBY DIE SCHULD, ODER?
MAN IST ALLGEMEIN DER MEINUNG, DASS ER NICHT EINMAL MEHR ZUM HÜTEN EINER SCHAFHERDE ENGAGIERT WIRD.
OH, RIP, WAS HABEN WIR DIR BLOSS ANGETAN?
WIR HABEN SCHLIESSLICH GEWOLLT, DASS ER UNS BEI DER AUSSTELLUNG HILFT.
BULLS
World rights reserved
© King Features Syndicate Inc


TUTU, WIR HABEN DEN BESTEN MANN RUINIERT, DEN WIR JE GELIEBT HABEN!
JA, MUMU, JETZT WIRD ER MICH SOGAR NIE HEIRATEN... VON DIR GANZ ZU SCHWEIGEN!
UNHEIL VERBINDET ZWEI RIVALISIERENDE SCHWESTERN.
MEINE DAMEN, MR. KORBY IST DA.
RIP, DU BIST ZU MIR ZURÜCKGEKOMMEN!
SIE MEINT ZU MIR, DARLING.
LANGSAM, LANGSAM! ICH BIN GEKOMMEN, UM EUREN VATER UM ETWAS ZU BITTEN... UND DAS HAT NICHTS MIT ROMANTIK ZU TUN!
BULLS
World rights reserved
© King Features Syndicate Inc


DADDY WIRD DIR ALLES GEBEN, WAS DU WILLST, RIP!
JA, SCHON WEIL ER UNS NICHT BETTELN HÖREN KANN!
ZWEI TÖCHTER KENNEN IHREN VATER ZU GENAU.
SCHUYLER AMOUR REAGIERT WIE ERWARTET.
KLAR, RIP. ABER GLAUBEN SIE, SIE SCHAFFT'S BIS DA, WO SIE HINWOLLEN?
SCHUYLER, SOWIE IHRE JACHT AUSSIEHT, WÜRDE SIE ES ÜBERALL HIN SCHAFFEN, WO WASSER IST!
BULLS
World rights reserved
© King Features Syndicate Inc

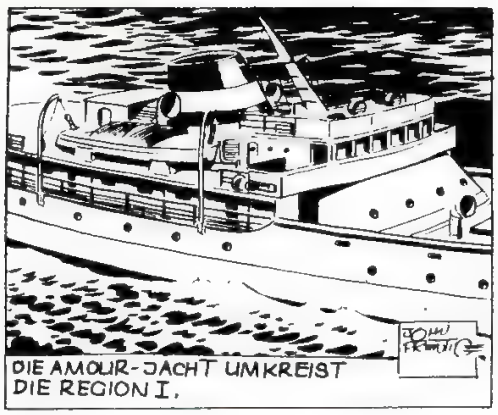
SCHUYLER, ES KANN SEIN, DASS ES GEFÄHRLICH WIRD ODER ABER, DASS ALLES VERGEBENS IST. MACHEN SIE TROTZDEM MIT?
ABER SELBSTVERSTÄNDLICH, RIP. WIR BRECHEN AUF, WANN SIE ES WÜNSCHEN.
WIR PACKEN SOFORT.
JA, ICH GEHE NICHT EINMAL MEHR VORHER ZUM FRISEUR...
AH, ICH WUSSTE ES! HIER SIND ZEICHEN, DIE ICH NIE ZUVOR AUF EINER PHARAONEN-MASKE GESEHEN HABE!
BULLS
World rights reserved
© King Features Syndicate Inc

EIN RUHELOSER DR. DESTINY WIDMET SICH GANZ SEINER AUFGABE.
GANZ BESTIMMT SIND DIESE ZUSÄTZLICHEN ZEICHEN HINTEN AUF DER KARA-HOTEP-MASKE DER SCHLÜSSEL ZUR LÖSUNG DES RÄTSELS...
MR. KORBY, DAS IST MEIN KAPITÄN, JIM STONE.
SIE BRAUCHEN MIR NUR IHR ZIEL ZU NENNEN UND DIE JACHT WIRD SIE HINBRINGEN, SIR.
VIELEN DANK, KAPITÄN...
EINE LUXUSJACHT GEHT AUF UNGEWÖHNLICHE TOUR.
BULLS
© King Features Syndicate Inc. World rights reserved.

WÄHREND DIE JACHT AUF DIE REGION I ZUSTEUERT.
WENN ICH EINE LINIE VON NEW YORK AUS DURCH DIE BEIDEN PUNKTE ZIEHE, DIE ICH HABE, SIEHT DAS SO AUS.
SIEHT SO EINFACH AUS, MR. KORBY.
NEW YORK
REGION I
REGION II
NATÜRLICH! HIER STEHT DAS GENAUE DATUM DER ERSTEN EROBERUNG DURCH ALEXANDER DEN GROSSEN.
BULLS
© King Features Syndicate Inc. World rights reserved.

DIE ZERSTÖRUNG KARTHAGOS, DIE KREUZZÜGE... ALLES IST GENAU VORAUSGESAGT WORDEN, AHMAN!
FÜR DIESEN TRIUMPH HABEN SIE LANGE ARBEITEN MÜSSEN, DR. DESTINY.
WENN ICH AUF DIESER GRUNDLAGE DIE ZUKUNFT BERECHNET HABE, KANN ICH ENDLICH DEN GEHASSTEN KARA-HOTEP VERGESSEN.
WUNDERSCHÖN DIESER MOND, NICHT WAHR, RIP?
HM.
ICH FRAGE MICH NUR, WIEVIEL ZEIT MIR BLEIBT, UM DIE MASKE ZU FINDEN.
VIEL ZU VIEL LEUTE AN BORD...
BULLS
© King Features Syndicate Inc. World rights reserved.

KAPITÄN STONE MÖCHTE, DASS SIE ZU IHM AUF DIE BRÜCKE KOMMEN, MR. KORBY.
VIELEN DANK, SOFORT...
WIR BEFINDEN UNS JETZT IN IHRER REGION I, RIP.
UND NICHTS AUSSER WASSER, WASSER WO MAN AUCH HINSIEHT, JIM!
DOCH AUF DEM MEERESGRUND LIEGT ETWAS SEHR INTERESSANTES.
BULLS
© King Features Syndicate Inc. World rights reserved.

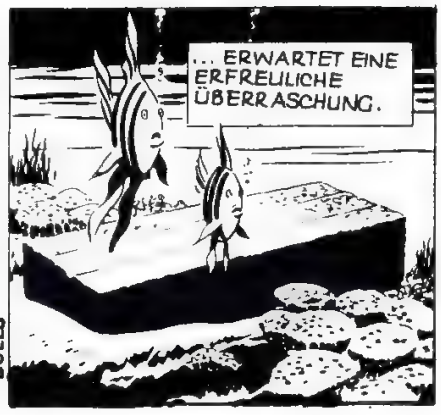

DIE AMOUR-JACHT UMKREIST DIE REGION I.

ES SIEHT SCHLECHT AUS, RIP. WENN SIE WOLLEN, FAHREN WIR WEITER.
NOCH NICHT, SCHUYLER. VIELLEICHT WAR DER ZETTEL WIRKLICH EINE WÄSCHEREILISTE, ABER EINS MUSS ICH NOCH VERSUCHEN...

ZU EHREN DES GUTEN ALTEN KARA-HOTEP WERDE ICH DER SACHE AUF DEN GRUND GEHEN.
BULLS

KLAR, SIR?
JETZT...
VON DER AMOUR-JACHT WIRD EIN BOOT INS WASSER GELASSEN...

EINEN ENTSCHLOSSENEN KORBY...
BULLS


... ERWARTET EINE ERFREULICHE ÜBERRASCHUNG.

SO STIMMT'S... DIE MASSE DER GRABKAMMER-AUS DEN SYMBOLEN DER MASKE ENTSCHLÜSSELT - GEBEN AUSKUNFT ÜBER DIE REISEN DES MAGALHÃES!
DR. DESTINY STELLT SEINE BERECHNUNGEN AN.

WARUM TAUCHT RIP JETZT NOCH, TUTU?
VERSTEHE ICH AUCH NICHT, MUMU. ES IST SCHON COCKTAILZEIT UND ER IST DOCH SONST SO PÜNKTLICH...

WENN HIER NICHTS IST, DANN WOHL AUCH NICHT IN REGION II... UND ICH BIN SO SCHLAU WIE VORHER.
BULLS

KORBY ERFORSCHT DEN MEERESGRUND.
WAS IST DENN DAS? IST DAS ETWA--

SIE IST'S! DIE KISTE MIT DER MUMIE DES KARA-HOTEP, DIE DESTINY VOR LANGER ZEIT AUS DEM MUSEUM GESTOHLEN HAT.

ICH BRAUCHE SEILE UND EINEN KRAN. ICH HABE EINE 4000 JAHRE ALTE KISTE GEFUNDEN, DIE ZIEMLICH SCHWER SEIN DÜRFTE!
OKAY!
BULLS

ICH HOFFE, SIE FÄLLT NICHT AUSEINANDER, EHE WIR SIE AN BORD HABEN...
EINE SCHWIERIGE BERGUNG IST IM GANGE.
BULLS
HURRA!
SETZT SIE VORSICHTIG AB...
WORÜBER FREUEN WIR UNS DENN SO, RIP?
WAHRSCHEINLICH HABEN WIR EINE KÖNIGLICHE MUMIE VOR ETWAS BEWAHRT, DAS SCHLIMMER IST ALS DER TOD.
© King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

ES WIRD EINIGES ZU BRUCH GEHEN, SIR.
MACHT NICHTS. INNEN MUSS NOCH EIN STEINERNER SARKOPHAG SEIN.
EINE GEBORGENE KISTE WIRD GEÖFFNET.

NÜTZT ALLES NICHTS. WIR MÜSSEN IHN ÖFFNEN.
OH BITTE, SEI DRIN, KÖNIG.

WILLKOMMEN DAHEIM, GROSSER KARA-HOTEP!
BULLS
King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

EIN BISSCHEN NASS GEWORDEN...
...ABER IST ER NICHT WUNDERVOLL -- TROTZ ALLEM?
ICH GLAUBE, ICH GEHE BESSER REIN.
ICH KOMME MIT, SCHWESTER.
EIN PHARAO KEHRT IN DIE MODERNE WELT ZURÜCK.

IHRE REGION I WAR EIN TREFFER, RIP. JETZT AUF ZU REGION II!

DR. DESTINY! IST WAS?
EINE BÖSE AHNUNG, AHMAN... GEFÄLLT MIR GAR NICHT.
BULLS
King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

ICH HATTE SCHON MAL SO EINE AHNUNG -- ALS CLEOPATRA AN DIE MACHT KAM... ABER ICH MUSS WEITERFORSCHEN!
© King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

GRATULIERE, RIP! DAS MUSEUM WIRD FROH SEIN, DEN KARA-HOTEP ZURÜCKZUBEKOMMEN.
DANKE, SCHUYLER. WIR SCHEINEN AUF DER RICHTIGEN SPUR ZU SEIN.
BULLS

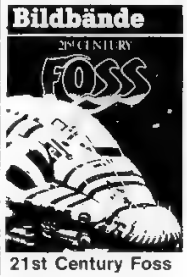
DIE YACHT NIMMT KURS AUF REGION II.

WÄHREND DIE YACHT SICH DER REGION II NÄHERT.
DESTINY MUSS DEN SARG DES KARA-HOTEP AUF DER FLUCHT NACH SEINEM ERSTEN ÜBERFALL AUF DAS MUSEUM VERSENKT HABEN, JIM.
DANN GLAUBEN SIE, DASS SEIN ZIEL UND VERSTECK HIER IN DER REGION II LIEGT?
ES IST DER FLUCH DER MASKE, DR. DESTINY! ZERSTÖREN SIE SIE!
WENN SEINE MASKE ERST IN IHREM OFEN SCHMILZT, DANN WIRD KARA-HOTEP KEINE MACHT MEHR HABEN, SIE ZU QUÄLEN, DOKTOR...
ES IST VIEL WAHRES AN DEM WAS DU SAGST, AHMAN.
ABER ICH BIN MIT MEINEN BERECHNUNGEN BISHER ERST BEIM AUSBRUCH DES KRAKATOA-VULKANS. SIE LASSEN SICH NICHT ERZWINGEN.
DIE FREMDEN MÄCHTE SIND AUCH ANDEREN NICHT UNBEKANNT.
DIE JUNGS, DIE DIE MUMIE DES KÖNIGS TUTANKHAMEN „BEFREITEN", HAT'S DIE NICHT ALLE ERWISCHT, DESMOND?
ERWÄHNE SIE BITTE NICHT, WIGGERS.
EHRLICH! WER DIE ÜBERRESTE KÖNIGLICHER MUMIEN ZERSTÖRT, UNTERLIEGT SCHRECKLICHEN FLÜCHEN. DAS HAB' ICH GELESEN.
HÄTTEN WIR SIE DENN AUF DEM MEERESGRUND LIEGENLASSEN SOLLEN, WIGGERS?
ICH DENKE IMMER, MR. KORBY WEISS SCHON, WAS ER TUT. TROTZDEM SOLLTE ICH MICH WOHL EINE WEILE UNTER MEINE GLÜCKSPYRAMIDE SETZEN.
WARTEN SIE AUF MICH, DR. DESTINY? SIE SCHEINEN ETWAS ZU WISSEN, WAS ICH NUR AHNEN KANN...
SIEHST DU? HIER STEHT'S, AHMAN. ICH BIN BEI DEN DATEN DER GROSSEN KRIEGE ANGELANGT.
DANN SIND SIE JA BALD IN UNSERER ZEIT, DOKTOR.
ICH HEIZE SCHONMAL DEN OFEN EIN. ER MUSS BEREIT SEIN, SOBALD SIE DIE ZUKUNFT KENNEN...
SEHEN SIE DIE INSEL DA VOR UNS, RIP? DAS MÜSSTE IHRE REGION II SEIN.
HM, SELTSAME FORMATION, NICHT WAHR CAPTAIN?
BULLS
© King Features Syndicate Inc. World rights reserved.

wird fortgesetzt

Hier finden Sie ein Science-Fiction-Angebot das nicht von "gestern" ist

Bildbände



21st Century Foss
Ein SF-Bildband erster Klasse. Foss ist unwahrscheinlich detailgetreu, seine Planeten und Raumschiffe realistische Gebilde. Mehr als 300 farbige Bilder aus der Zukunft
Nummer 2501* 27,80 DM

Beauty and the Beast
Ein ausgezeichneter Fantasy-Bildband von Chris Achilleos. Roboter, Monster, Raumschiffe und unzählige, meist durftig bekleidete Mädchen
Nummer 2502* 22,80 DM

The Fantastic Art of Boris Vallejo
Bezaubernde Jungfrauen, schwertschwingende Helden, Drachen und Monster — ein Bildband mit ganzseitigen, farbigen Bildern
Nummer 2503* 22,80 DM

The Burroughs Bestiary
Eine englische Enzyklopedie, welche alle von Edgar Rice Burroughs erfundene Monster, Kreaturen und Personen vorstellt. Tarzan, die Mars- und Venus Abenteuer etc. Das Buch ist durchgehend mit ganzseitigen fantastischen Bildern versehen
Nummer 2504* 27,80 DM

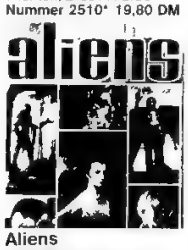
Frank Frazetta
Die Bildbände I, II und III sind wieder lieferbar. Fantastic Art, ganzseitige Farbbilder
Nummer 2254* 17,80 DM
Nummer 2255* 17,80 DM
Nummer 2256* 17,80 DM

Great Balls of Fire
An illustrated History of Sex in SF
ZT ganzseitige Bilder von Burns, Moebius, Sanjulian, Moroto etc.
Nummer 2244* 19,80 DM

A Pictorial History of Striptease
100 Jahre des Auszieh'ns zu Musik — ein Fotoband
Nummer 2507* 24,— DM

Im Weltall
Die Raumschiffe der Jahre 2000 bis 2100 behandelt dieser Bildband. Ganzseitige, farbige Bilder mit Rißzeichnungen und Texten, die Herkunft und Bedeutung jedes Schiffes erklären
Nummer 1101 19,80 DM

Great Space Battles
Raumpiraten, die Verteidigung von Terra, die Große Rebellion, der letzte Sieg? — und viele weitere Themen, alles in Farbe
Nummer 2510* 19,80 DM



Aliens
Fotobildband mit Außerirdischen aus Film und TV
Nummer 2856* 17,80 DM

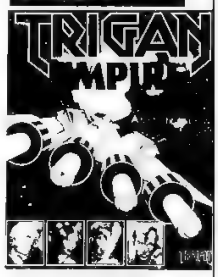
Bilderfrauen/ Frauenbilder
Bilddokumentation der Frau im Comic. Über 350 Abb. Ausschnitte und komplette Stories
Nummer 3101 16,80 DM

The Illustrated Roger Zelazny
Sechs mit unzähligen Bildern illustrierte Geschichten (zT in Comicart) des bekannten SF-Autoren — in Farbe
Nummer 2511* 22,— DM

Die Erfindungen des Leonardo da Vinci
Einer der großten Kunstler und Erfinder des Abendlandes. Bohrmaschinen, Flugapparate, Unterseeboote — sie alle werden in den hier vorliegenden Bildern und Texten lebendig
Nummer 4070 24,80 DM

Frank Kelly Freas
The Art of Science Fiction. Wunderbare Bilder, die zum großen Teil auf Bücher und Taschenbücher zu finden sind
Nummer 2515* 24,80 DM

Comics



The Trigan Empire
Großformatiges Buch mit sieben farbenprachtigen phantastischen Abenteuern (Science Fiction) engl. Texte
Nummer 3507* 17,80 DM

Never Where
Fantasy-Comicband von Richard Corben, alles in Farbe, groß. Ariel Book
Nummer 3509* 22,80 DM

Nero & Co
Comic von Marc Sleen. 10 Bande, statt 25 DM
Nummer 3900 9,80 DM

Annas Traum
Ein erotischer, ungewohnlicher Comic-Band, gezeichnet von F. Hellmich. Texte von I. Santuario. Etwas in die Richtung von Clarkes 2001 gehend
Nummer 3105 14,80 DM

Gesammelte Zeichnungen
Schoner Bildband (schw./weiß, 80 Seiten) des neuen Comic-Zeichners F. Hellmich der BRD
Nummer 3107 16,95 DM

Im Reich des Weißen Mammuts
Ein neues phantastisches Abenteuer mit Captain Rob. Großformatiger Paperback, 48 Seiten
Nummer 3108 3,80 DM

Prinz Eisenherz
Ein Held unserer Zeit? So hieß eine Ausstellung, die in mehreren Museen zu sehen war. Hierzu die Broschure mit Bildmaterial. Comics aus den Jahren 1914 — 1945
Nummer 3102 1,50 DM

Jeff Hawke: Die Invasion vom Mars
Berühmter Comic-Strip des englischen Zeichners Sydney Jordan. Dieser erste, großformatige Band enthält die Originalfolgen H1 — H389
Nummer 3111 9,80 DM

SF + Fantasy-Spiele

Armageddon
Das Super-Fantasy Spiel mit 1 qm Spielflache und 630 Figuren + ausfuhrlicher Spielanleitung. Die Magira-Romane von H. Walker basieren auf diesem Spiel. Jetzt exklusiv bei Transgalaxis
Nummer 6105 29,80 DM

Verlies
Fantasy Spiel für 2 — 12 Spieler. Abenteuer ich, gruselig, gefahrlich!
Nummer 6277 39,50 DM

Metropolis
Neues SF-Spiel für 2 Personen. Der Kampf der Roboter
Nummer 6301 36,50 DM

Anno 4000
Interstellares Strategiespiel für 2 — 4 Spieler
Nummer 6003 38,50 DM

Horror

Die große Gespenstertruhe
Auf 672 Seiten 54 phantastische Geschichten der Weltliteratur mit Zeichnungen von Alfred Kubin
Nummer 7101 26,— DM

Das Weltreich der Magie
5000 Jahre Geheime Kunst. 236 Abb. Leinen, über 400 Seiten im Großformat
Nummer 7102 25,— DM

Die Teufel von Loudon
Roman von Aldous Huxley über Hexerei und Teufelsglaube
Nummer 7103 34,— DM

Terror
Die Geschichte der Horror-illustrationen der Groschenromane, herausgegeben von Peter Haining
Nummer 7501* 18,80 DM

Monsters and Vampires
Ein Filmbuch von Alan Frank. Unzahlige Bilder aus Filmen. Leinen
Nummer 7502* 18,80 DM

The Films of Boris Karloff
Samtliche Filme, unzahlige Bilder daraus. Groß. Paperback
Nummer 7503* 28,— DM

3-D Postkarten

Farbige, dreidimensionale Postkarten aus dem Weltraum (7 Motive)
Nummer 9001
10 Stk. 6,90 DM
Nummer 9002
25 Stk. 16,80 DM

Sammelmappen

Dunkelgrune Kunstleder ausfuhrung mit Variomechanik (kein Verrutschen des Einlegegutes). Fur alle Romanhefte
Nummer 9501 6,50 DM

Fur Magazine wie Andromeda, Rhodan Magazin, Heavy Metal
Nummer 9502 8,60 DM

Fantasy

Der König auf Camelot
Fantasy Roman in 4 Teilen um Konig Artus und seine Ritterrunde
Nummer 5325 44,— DM

Der Herr der Ringe
Tolkiens Super-Fantasywerk in der Zauberwelt der Hobbits (Pb im Schuber)
Nummer 5320 39,80 DM

Lieferung ab 20 - DM Auftragswert, Ausland nur gegen Vorkasse
* Titel mit engl. Texten

Transgalaxis
Postfach 1127
6382 Friedrichsdf/Ts.

Bestell-Coupon

Transgalaxis Postf. 1127
6382 Friedrichsdf./Ts.

Stück	Nummer	DM

Scheck anbei (+ 2,50 Vers.)
per Nachnahme (+ 5,—)

Name

Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

bereits Kunde (ja / nein)

Die Abenteuer eines BOXWELTMEISTERS -

im COMIC und in der REALITÄT

ROLF SEROWY

Vor einigen Monaten brachten die Supermacher mal wieder etwas "Neues" auf den Comicmarkt.
SUPERMAN GEGEN MUHAMAD ALI ist das gewaltige Werk betitelt. Neu ist es insofern, daß hier zwei Superhelden auftreten: der so sattsam bekannte SUPERMAN - also eine erfundene Figur, der andere Handlungsträger ist eine Gestalt aus der Realität, die man hier zur Comicfigur machte.
Beide dürften so populär sein, daß es unnötig erscheint, näher auf sie einzugehen.

Diese Idee, aus einem lebenden Sportidol einen Comichelden zu machen, ist allerdings nicht mehr so neu, ja sogar schon ein "alter Hut".
Fast 30 Jahre sind vergangen, seit erstmals ein lebender Sportler zu einem Helden im Comic avancierte; sein Name ist PRIMO CARNERA !

Ich kann mich noch gut an jenen Tag im Juli 1953 erinnern, als die ersten schmalen Piccolo-Hefte (Comic Strips im wahrsten Sinne des Wortes) an den Kiosken aushingen.
Die Piccolos ebneten dem Lehning-Verlag in Hannover seinerzeit das Feld zur Eroberung des Comic-Marktes in Deutschland.
Unter den ersten drei Serien mit einer wöchentlichen Erscheinungsweise befand sich auch die Serie "CARNERA, Abenteuer eines Weltmeisters". Diese - wie auch die Mehrzahl der anderen Piccoloserien - stammt aus Italien; die kleinen Heftchen waren damals dort bereits sehr beliebt.

In den 50er Jahren habe ich die CARNERA-Hefte regelmäßig gelesen, konnte mich später aber nicht mehr so recht daran erinnern. Da war die Erinnerung an andere Serien wie AKIM, SIGURD und FULGOR doch stärker, wohl weil diese von der Thematik her meinen damaligen Interessen näher kamen.

Jedenfalls ist erst jetzt die Begeisterung für diese Serie wieder erwacht. Ursache mag wohl das Erscheinen des zitierten Super-Sonderbandes und auch die Tatsache sein, daß mich die berüchtigte Nostalgiewelle überrollt hat. Diese Welle - die die kleinen Heftchen mit dem so simplen Inhalt in der Gunst der Sammler und Fans in schwindelnde Höhen geschwemmt hat - ist dafür verantwortlich zu machen, daß ich mich nach so vielen Jahren wieder mit den damals heißgeliebten Piccolos befasse.

Die Serie CARNERA erschien vom Juli 1953 bis zum Mai 1954 mit 46 Ausgaben.
Vom Aufbau des Inhaltes unterscheidet sie sich von den anderen Piccoloreihen in erster Linie dadurch, daß jeweils ein völlig in sich abgeschlossenes Abenteuer drei Hefte beansprucht.
Ausnahmen (wie sollte es anders sein) sind dabei ein Abenteuer über sieben und zwei kurze Episoden über nur zwei Hefte.

CARNERA wird in den Heften als selbstloser Helfer der Armen und Schwachen dargestellt; gemeinsam mit seinem Freund, Sekretär Michael Barca, ist er pausenlos damit beschäftigt, irgendwelchen Leuten zu helfen und böse Buben zur Strecke zu bringen.

Obwohl in den Heften stets als Weltmeister bezeichnet, sieht man ihn nur einmal (Heft Nr. 5) sein Brot im Boxring verdienen.

Wie es sich für einen Boxweltmeister geziemt, ist der Schauplatz seiner Abenteuer die ganze Welt.

Das beginnt in der Südsee beim KAMPF UM DIE SCHWARZE PERLE in den Heften 1 - 3, führt weiter über London und den Ärmelkanal in Nr. 4 - 6 DAS SCHWARZE FLUGZEUG; danach erlebt CARNERA Abenteuer in NewYork und Mexiko - dabei handelt es sich um ein DIAMANTENHALSBAND (Heft 7 - 9).
Gleich darauf geht es in Nr. 10 - 12 AUF DEM BALKAN rund - ein JUSTIZIRRTUM bringt den Helden schließlich nach New York und Kuba.
DER VERSUNKENE SCHATZ hält CARNERA in den Heften 16 - 18 auf einer der Galapagos-Inseln - nach der Bergung reist er sofort wieder in die USA, weil der FALL HOPKINS zu lösen ist (Nr. 19 bis 21).
Ganz anderer Art sind die Probleme in der Episode SCHRECKEN VON GEORGIA, denn in den Heften Nr. 22 - 24 wird CARNERA mit Rassenfanatikern konfrontiert.
Die Handlungsorte des längsten Abenteuers sind Florida und Kuba -

denn von Nr. 25 - 31 jagt man STY GARDNER, den Ungreifbaren.

DAS GEHEIMNIS DES GOLDENEN SANDES bringt CARNERA um die nach vielen Siegen geplante Ruhepause - der Flug geht zum Stillen Ozean (Nr. 32 - 34).

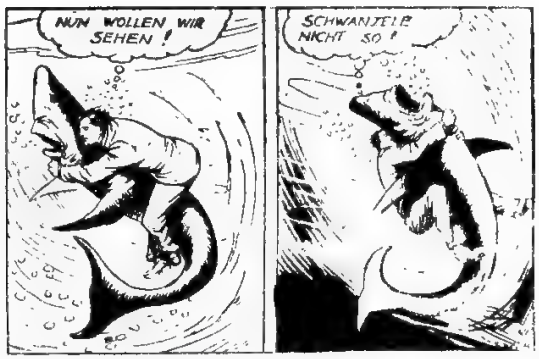
Da ein Boxkampf gegen Louis Dempsey ausfällt, fliegt CARNERA kurzerhand nach Tibet, um einer Bande von Opiumschmugglern das Handwerk zu legen (QUER DURCH ASIEN - Nr. 35 - 37).

Nach dem ABENTEUER IN ÄGYPTEN (38 - 30) heißt es in den Heften 41 - 43 ES GESCHAH IN HOLLYWOOD - hier ist CARNERA erstmals als Filmstar im Einsatz, ferner geht es um die Aufklärung eines Mordfalles.

In den letzten drei Heften (44 - 46) muß CARNERA GEGEN SAM BLACK bestehen und einen MENSCHENRAUB verhindern.

Das ist in komprimierter Form der Inhalt der Piccoloserie CARNERA; auf Einzelheiten der Handlung möchte ich hier nicht näher eingehen, um dem späteren Leser die Spannung zu erhalten.

Der Hüne fällt nicht nur reihenweise Ganoven, auch ein Gorilla bekommt seine Fäuste zu spüren, ein Hai wird nach dramatischem Kampf erwürgt und eine Blockhütte wird durch den Wurf mit einer zentnerschweren Betonplatte in Trümmer gelegt.



Man sollte berücksichtigen, daß diese Serie für den jugendlichen Konsumenten konzipiert wurde; ich jedenfalls muß gestehen, daß ich damals unheimlich von den Aktionen des starken Mannes fasziniert war.
Heute sehe ich das völlig anders und das ist nur natürlich - anderenfalls wäre es schlimm um mich bestellt.

In den CARNERA-Piccolos wimmelt es von brutalen Szenen der Art, die z. B. bei AKIM zur Indizierung führten.
Die CARNERA-Serie hatte hier das unwahrscheinliche Glück, daß bei Aufnahme der Arbeit der Bundesprüfstelle die Reihe fast beendet war.

Gefangene werden geprügelt, bis sie reden; ohne Zögern verschafft man sich Einlaß in fremde Wohnungen - Türen werden eingetreten, Fenster eingeschlagen oder ähnliches.
Es ist also wahrhaftig nicht die feine englische Art, die der Held als Vorbild für die Jugend an den Tag legt - hier zwei Beispiele dafür:

Rechts:
Eines der typischen Verhöre

Unten:
Dieser Schlag ist gewiß nicht fair - denn der Gegner liegt bereits am Boden.

Recht makabre Späße treibt CARNERA in einer Szenenfolge auf Seite 1 des CARNERA-Sonderbandes.

FEIN ! ZWEI GUTE PLÄTZE !
HIER SEHEN WIR TADELLOS !
ABER ICH SEHE GAR NICHTS ! KÖNNEN SIE NICHT VON IHREM FLEISCHBERG ETWAS ABSCHABEN ?

ICH KANN IHNEN JA DEN HALS LANG ZIEHEN !
MIT IHNEN STREITE ICH NICHT !
STEIGEN SIE DOCH EIN FACH AUF IHREN SITZ ! DAS FÄLLT NICHT AUF ! JEDER WIRD SIE FÜR EINEN ZIRKUSAFFEN HALTEN !

Zur Erläuterung für diejenigen, die den Band nicht kennen:
CARNERA und sein Freund besuchen eine Zirkusvorstellung und versperren den hinter ihnen sitzenden Leuten die Sicht.

Der besagte Piccolo-Sonderband erschien - ebenfalls im Lehning-Verlag - mit dem Titel CARNERA BOXT SICH DURCH im März des Jahres 1954. Auf 32 Seiten sind in Farbe drei spannende Erlebnisse des Weltmeisters wiedergegeben; der Inhalt des Bandes entspricht knapp vier Piccolo-Heften.

In der Episode DIE RACHE DES FAKIRS fängt CARNERA erst eine vom Trapez stürzende Frau auf, schlägt einen Löwen, einen Gorilla, eine Riesenschlange sowie ein Krokodil zusammen und bringt letztlich auf hoher See den verbrecherischen Fakir zur Strecke.

DAS GEHEIMNISVOLLE SCHLOSS steht im Schwarzwald und beherbergt einen Geist, den CARNERA entlarvt, nachdem er u.a. einen gepanzerten Ritter k.o. geschlagen hat.

DIE BANDE DES JOE terrorisiert Geschäftsleute in Chicago - bis sie an CARNERA gerät.

Während die anderen Piccolo-Serien überwiegend von jeweils einem Zeichner gestaltet wurden, haben sich an CARNERA mehrere Leute versucht.
Die Hefte Nr. 1 - 15 stammen von VIRGILIO MUZZI, dem fraglos besten Zeichner der Serie. Er hat CARNERA besser ins Bild gesetzt als seine Nachfolger und zeichnete sich auch durch eine bescheidene Detailtreue aus.

FRANCO PALUDETTI zeichnete die Piccolos Nr. 16 - 20 und den Sonderband.

In der Folgezeit bis zum Schluß wechselt der Zeichenstil häufiger, auffällig ist dabei der meist grimmige Gesichtsausdruck CARNERAS sowie unterschiedliche Proportionen.
Den Tiefpunkt bilden die Hefte 44 - 46; sie erwecken den Eindruck, in Rekordzeit hergestellt worden zu sein.

Soweit die DICHTUNG - nun zur WAHRHEIT:

Nachdem ich mir die Abenteuer des Weltmeisters aus dem kritischen Abstand eines Vierteljahrhunderts noch einmal zu Gemüte geführt hatte, wollte ich wissen, inwieweit der Comic-Held dem Boxer Carnera nahekam.

Auf der Suche nach Material über den Weltmeister durchstöberte ich zunächst vergeblich die Stadtbücherei meiner Heimatstadt. Da Primo Carnera einmal Boxweltmeister und als solcher sehr populär gewesen war, hatte ich erwartet, eine Biographie von ihm oder über ihn zu finden - doch die scheint es, zumindest hierzulande, nicht zu geben.

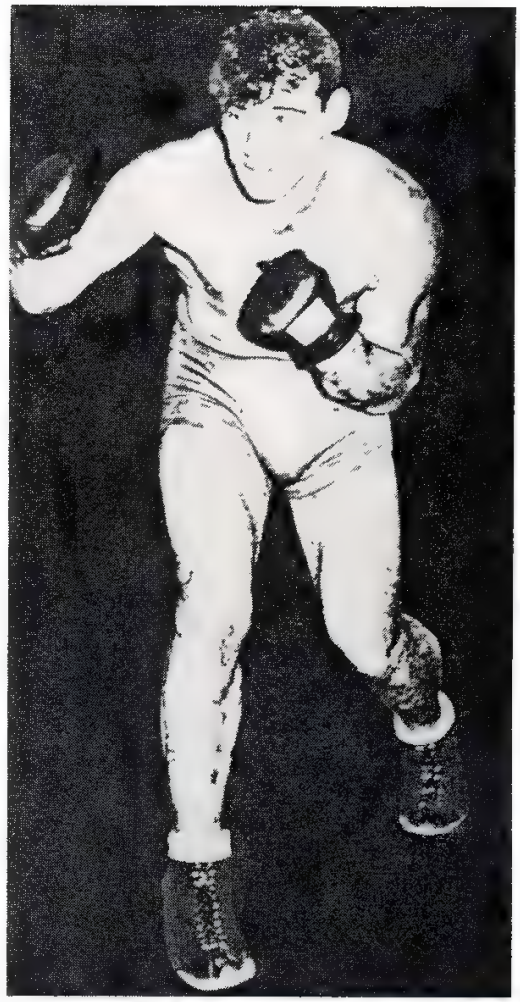
Schließlich gelang es mir doch noch, in verschiedenen Nachschlagewerken Angaben über PRIMO CARNERA zu finden, zwar nicht viel - es genügt jedoch, um sich ein ungefähres Bild zu machen.

PRIMO CARNERA wurde am 26. 10. 1906 in Sequals / Italien geboren.

Sein sportliches Interesse galt zunächst dem Ringen - bis er in die Hände von ebenso cleveren wie rücksichtslosen Managern geriet.

Mit einer Körpergröße von 1,97 m und einem Kampfgewicht von 121 Kilo sicherte er sich eine Placierung im GUINNESS - Buch der Sportrekorde als schwerster Weltmeister im Schwergewicht aller Zeiten.
Seine Erscheinung brachte ihm den Spitznamen "wandelnder Berg" ein.
Sein Brustumfang wird mit 1,37 m (eingeatmet) und seine Reichweite mit 2,17 m angegeben. Der Umfang seiner Faust maß 37 cm - da kann man sich gut vorstellen, daß dort, wo er hinlangte, das berühmte Gras nicht mehr wuchs.

Soweit entspricht alles dem Comic-Helden CARNERA - in einem Punkt weicht aber die Darstellung Carneras in den Comics ganz erheblich von der Wirklichkeit ab. Während er es in den Heften nicht nur in den Fäusten sondern auch im Kopf hat, wird er in der Realität zwar als gutmütig, aber auch als tollpatschig und sogar einfältig geschildert.



Dieses Bild zeigt PRIMO CARNERA in seiner Glanzzeit im Alter von 26 Jahren. Die geduckte Haltung auf dem Foto läßt nicht erkennen, welch ein Riese (1,97 m, 121 Kilo) CARNERA tatsächlich war.

Das mag wohl auch ein Grund dafür gewesen sein, daß er sich von den besagten (Mafia ?) Managern zum Boxer umfunktionieren ließ; sie versprachen sich mit diesem Koloß im Boxring ein gutes Geschäft.

Mit leichten Siegen wurde CARNERA aufgebaut; man präsentierte ihm eine Vielzahl schwacher Gegner, die er reihenweise schlug.

Einmal kam es zu einem tragischen Unfall, u. z. im Kampf gegen ERNIE SCHAAF. In der 13. Runde schlug CARNERA ihn knockout - Schaaf fiel so unglücklich mit dem Hinterkopf auf den Boden, daß er später im Krankenhaus verstarb. CARNERA soll damals so erschüttert gewesen sein, daß er die Boxhandschuhe an den Nagel hängen wollte; doch seine Manager "überredeten" ihn weiterzuboxen.

Nur vier Monate nach dem Unfall kam es am 29. 6. 1933 zum nächsten Kampf - diesmal gegen den amtierenden Schwergewichtsmeister JACK SHARKEY.
Weltmeister Sharkey hatte bereits knapp zwei Jahre zuvor mit Leichtigkeit die Siegesserie des italienischen Hünen CARNERA unterbrochen und sich dann am 21. 6. 1932 (durch ein krasses Fehlurteil der Ringrichter) den Titel von MAX SCHMELING geholt.

Bei diesem Revanchefight unterschätzte SHARKEY offensichtlich seinen Herausforderer CARNERA; In der sechsten Runde schickte ihn ein fürchterlicher rechter Haken auf die Bretter!

Das von Experten verspottete "italienische Monstrum" - von Gangstern kontrolliert und ausgenutzt - war nun Weltmeister im Schwer-

gewicht!
Er verteidigte seinen Titel am 22. 1. 1933 in Rom gegen den Basken Paolino UZCUDUN und gegen den Ex-Halbschwergewichtmeister Tommy LOUGHRAN am 1. 3. 34 in Miami; beide Kämpfe gewann er nur nach Punkten - das spricht nicht unbedingt für seine boxerischen Qualitäten.

Während seiner Amtszeit als Weltmeister reiste er viel und so ist es durchaus möglich, daß er einige der Orte besuchte, die später Schauplatz seiner Comic-Abenteuer waren.

Dann kam jener 14. 6. 1934, der gewiß schwärzeste Tag seiner Karriere. Zu diesem Zeitpunkt soll ihm allerdings schon bewußt gewesen sein, daß seine Laufbahn als Profiboxer eine einzige Pleite darstellte, denn mehrere Manager und hohe Spesen hatten dazu beigetragen, daß er nach 6 Profijahren nichts als hohe Schulden besaß. Daran vermochte auch eine garantierte Börse von ca. 150.000 Dollar nichts zu ändern, die ihm für den Kampf gegen seinen Herausforderer winkte.

Herausforderer war MAX BAER, Amerikaner deutsch-jüdischer Abstammung, den man den Clown unter den Schwergewichtlern nannte.

Bei einer Größe von 1,89 m brachte er nur 97 kg auf die Waage, auch in der Reichweite war er dem Weltmeister um gut 11 cm unterlegen. Trotzdem schaffte er aber das, was den Gegnern des Comic-Helden in den Heften versagt blieb: In einem brutalen, einseitig geführten Kampf verprügelte er CARNERA nach allen Regeln der Kunst.
Der Weltmeister mußte in 11 Runden elfmal zu Boden gehen, ehe der Ringrichter dem grausamen Spiel ein Ende bereitete. In einer anderen Schilderung des Kampfes heißt es, daß CARNERA nach dem 11. Niederschlag hilflos durch den Ring taumelte und dem Ringrichter aus aufgeschlagenen, verschwollenen Lippen zumurmelte: "Fini!"

Damit war PRIMO CARNERA seinen Titel nach genau 350 Tagen wieder los und konnte für sich in Anspruch nehmen, der Schwergewichtsweltmeister mit der kürzesten Amtszeit gewesen zu sein. Gewiß war es ihm damals kein Trost, daß sein Bezwinger den Titel bereits nach 364 Tagen im Kampf gegen James J. BRADDOCK verlor.

Später boxte CARNERA noch einmal gegen das damals aufstrebende Talent JOE LOUIS; in diesem über 6 Runden gehenden Kampf wurde der Italiener erbarmungslos zusammengeschlagen und kehrte danach dem Boxsport endgültig den Rücken. Er wandte sich wieder dem Ringen zu - als Catcher avancierte er in den folgenden Jahren zu einem US-Publikumsliebling.

Anfang der 50er Jahre konnte man Carnera auch in einigen Nebenrollen im Film bewundern, darunter wohl - wenn ich mich nicht täusche - eine kleine Rolle im PRINZ EISENHERZ.
Ob es den im Piccolo-Heft Nummer 15 angekündigten Film über sein Leben gibt, ist mir leider nicht bekannt.
Vermutlich ist damit der Film SCHMUTZIGER LORBEER gemeint, denn der amerikanische Autor Budd Schulberg hat für seinen Roman, nach dem dieser Streifen gedreht wurde, das Schicksal des von skrupellosen Managern ausgenutzten PRIMO CARNERA als Vorbild für seinen Helden gewählt.

Eine weitere kleine Filmrolle spielte CARNERA etwa Anfang der 60er Jahre in dem italienischen Film HERKULES UND DIE KÖNIGIN DER AMAZONEN. Zu dieser Zeit war er bereits amerikanischer Staatsbürger und betrieb einen Getränkehandel in Los Angeles.

Im Jahre 1967 flog CARNERA schwerkrank in seinen Geburtsort Sequals zurück; er verstarb dort am 29. 6. 1967.

In meiner frühen Jugend war PRIMO CARNERA nur einer jener zahlreichen Comic-Helden, die in meiner Phantasie lebendig wurden.

Viele Jahre später - nachdem ich erfahren hatte, daß er beileibe keine Phantasiegestalt war - begann ich mir ein gewisses Bild von ihm zu machen, das natürlich stark durch die Abenteuer des Comic-Helden geprägt worden ist.

Sieht man nun die nebenstehenden Daten - vor allem die positive Bilanz seiner Kämpfe - dann bekommt man einen völlig falschen Eindruck vermittelt.

Die Informationen, die ich über ihn sammeln konnte, haben wieder einmal mehr gezeigt, wie weit Dichtung und Wahrheit voneinander abweichen.

Es erfüllt mich beinahe mit Wehmut, auf diese Weise einen der Helden meiner Jugendzeit brutal von seinem Sockel zu zerren.

Aber was soll's ? Ich habe auf jeden Fall noch die Erinnerung an viele schöne Schmökerstunden mit CARNERA, die ich mir Woche für Woche zum Preis von 20 Pfennig am Kiosk verschaffen konnte.
Auch heute läßt der Boxriese CARNERA die Sammlerherzen allemal noch höher schlagen.

Primo Carnera

Geboren am 26. Oktober 1906 in Sequals/Italien.
Gestorben am 29. Juni 1967.

Größe:	197 cm
Gewicht:	121 kg
Reichweite:	217 cm
Brustumfang:	122 cm
Brustumfang, eingeatmet:	137 cm
Taille:	96 cm
Bizeps:	47 cm
Nacken:	51 cm
Handgelenk:	24 cm
Wade:	51 cm
Knöchel:	29 cm
Oberschenkel:	76 cm
Faust:	37 cm
Unterarm:	41 cm
Kämpfe:	97
K.-o.-Siege:	65
Punktsiege:	20
Unentschieden:	0
Punktniederlagen:	7
K.-o.-Niederlagen:	5
Keine Entscheidung:	0

CHECKLISTE

CARNERA, Abenteuer eines Weltmeisters Nr. 1 - 46

Piccolo-Serie im Format 7 x 17,5 cm / 36 Seiten schwarz/weiß
Erscheinungsweise: wöchentlich vom Juli 1953 bis Mai 1954
Preis : 20 Pfennig
Zeichner : Virgilio Muzzi, Franco Paludetti u. a.

Piccolo-Sonderband: CARNERA BOXT SICH DURCH
vierfarbig, 36 Seiten
Preis : Franco Paludetti

Herausgeber : Walter Lehning-Verlag, Hannover

Die Titel der 46 Hefte / 15 Abenteuer lauten:

1. Abenteuer: KAMPF UM DIE SCHWARZE PERLE

1 Der Taifun
2 Eine Nacht im Dschungel
3 Die Grube der Aussätzigen

2. Abenteuer: DAS SCHWARZE FLUGZEUG

4 Die tolle Doktorin
5 Im Roten Mond
6 Duell zur See

3. Abenteuer: DAS DIAMANTENHALSBAND

7 Das Geheimnis des Brunnens
8 Flucht nach Mexiko
9 Das Fuchsloch der Briganten

4. Abenteuer: AUF DEM BALKAN

10 Im Zeichen der vier Monde
11 Haushofmeister Perkins
12 Die Falschmünzerei

5. Abenteuer: EIN JUSTIZIRRTUM

13 Der gefälschte Brief

14 Das Gespenst
15 Das Todesurteil

6. Abenteuer: DER VERSUNKENE SCHATZ

16 Der Schiffbruch
17 Zweikampf auf dem Meeresgrund
18 Die Goldkiste

7. Abenteuer: DER FALL HOPKINS

19 Die Erpressung
20 Die Entführung aus dem Hospital
21 Die beiden Schakale

8. Abenteuer: SCHRECKEN IN GEORGIA

22 Nunno, der Neger
23 Des Geschickes Mächte
24 Die große Eiche

9. Abenteuer: STY GARDNER, DER UNGREIFBARE

25 Der Mann ohne Gesicht
26 Ein geheimnisvolles Mädchen
27 Das Fort Marianeo
28 Der Agent
29 Nanas Verrat
30 Die blinden Mädchen
31 Gardners Grab

10. Abenteuer: DAS GEHEIMNIS DES GOLDENEN SANDES

32 Die Bolensky-Bande
33 Absturz ins Meer
34 Kampf um die Insel

11. Abenteuer: QUER DURCH ASIEN

35 Der große Martin
36 Opiumschmuggler
37 Das Kloster des Schreckens

12. Abenteuer: ABENTEUER IN ÄGYPTEN

38 Der Skorpion
39 Der Mord an Omar
40 Nächtlicher Überfall

13. Abenteuer: ES GESCHAH IN HOLLYWOOD

41 Rätselhafter Tod
42 Die Grammophonplatte
43 Das Schlupfloch der Gangster

14. Abenteuer: CARNERA GEGEN SAM BLACK

44 Carnera gegen Sam Black
45 Der Gangster Sam (bis Seite 14)

15. Abenteuer: MENSCHENRAUB

45 Der Gangster Sam (ab Seite 15)
46 Menschenraub (bis Seite 24)

Die letzten 8 Seiten von Heft 46 enthalten eine Leseprobe der Serie JEZAB, der Seefahrer - die anschließend erschienen ist.

ABENTEUER IN ÄGYPTEN

1. TEIL

Der Skorpion

PERSONEN:

PRIMO CARNERA
MICHAEL BARCA, SEIN FREUND UND SEKRETÄR
ALUF MEDINA BEY, ÄGYPTISCHER GESANDTER
FAWZIA, SEINE NICHTE
PRINZ KINALY, IHR VATER
OMAR, FAWZIAS VERLOBTER

ALUF MEDINA BEY, ÄGYPTISCHER GESANDTER IN WASHINGTON, IST BEGEISTERTER ANHÄNGER DES BOX-SPORTS ER BEWUNDERT CARNERA UND LÄDT IHN ZU EINEM GROSSEN FEST IN DIE GESANDTSCHAFT EIN

Die CARNERA-Serie hat als einzige Piccolo-Reihe (oder Comic-Serie überhaupt) auf der 1. Seite eine Art "Vorspann".

STORM

In einem Raumschiff, das von der Erde aus zum Jupiter startet, gerät STORM in den Wirbel der Zeiten. Er kehrt erst nach Millionen von Jahren auf die Erde zurück und findet diese vollkommen verändert.
Wild aussehende Krieger nehmen STORM gefangen und bringen ihn zu ihrem Häuptling Grost in eine seltsam anmutende Stadt.
STORM wird in den Kerker geworfen, wo er Rota, einer Widerstandskämpferin, begegnet.

Es gelingt Rota und STORM zu entkommen. Während ihrer Flucht erleben sie mit, wie die auf dem Meeresgrund gelegene Stadt untergeht.

Mit einem Floß gelangen sie an eine ihnen unbekannte Küste, an der sie von TCELL, Mitglied bei einem Wanderzirkus, gefangengenommen werden.

Ein jeweils auf STORM und Rota angesetzter Flix verhindert jeden Fluchtgedanken.

Der Schwertkämpfer BARLEDOON lehrt STORM den Umgang mit dieser Waffe...

STORM erscheint alle 6 Wochen in der SPRECHBLASE, im Norbert Hethke Verlag, Schönau. Copyright c OBERON, Haalem, Holland. Zeichner: Don Lawrence, Text: Saul Dunn Übersetzung c Norbert Hethke Verlag, Lettering I. Skarke

DER ZIRKUS KOMMT IN DIE STADT! EIN BUNTES GEMISCH VON SEHENSWÜRDIGKEITEN, GERÄUSCHEN UND GERÜCHEN BESTÜRMT DIE SINNESORGANE DER HERBEIGEEILTEN BEVÖLKERUNG VON SOAMANDRAKISAL. EIN SPEKTAKEL, DAS SICH NICHT GEÄNDERT HAT - AUCH NICHT IN DREI MILLIONEN VON JAHREN
DAS ERSTE MAL, SEIT ER IN DIESER FREMDEN, UNBEKANNTEN WELT IST, FÜHLT SICH STORM EIN WENIG WIE ZUHAUSE
HEH, KLEINES MÄDCHEN, KOMM HEUTE ABEND UND SEHE WIE ICH AUS LIEBE ZU DIR STERBE, HA HA HA!
LIEBE LEUTE, SAGT WEITER, DASS HEUTE ABEND EINE EINMALIGE VORSTELLUNG VON MEISTER CUSH'S REISENDER GESELLSCHAFT GEGEBEN WIRD. NUR AUF VIELE BITTEN WIEDERHOLEN WIR DIE VORSTELLUNG

KOMMEN SIE N DIE VORFUHRUNG STAUNEN SIE ÜBER DIE EISLÖWEN AUS DEN HOCHLANDERN WENN SIE IHRE ANGSTERREGENDEN KUNSTE ZEIGEN OBWOHL DIESE UBERWACHUNGSENDE SCHAU FUR DIE ZUSCHAUER VOLLKOMMEN UNGEFAHRLICH IST, SCHLEICHT EINE TODLICHE GEFAHR IN JEDER VON UNSEREN NUMMERN MIT OB ES JETZT UM AKROBATIK, SPASSE ODER KAMPFE GEHT, SIND WIR STOLZ, IHNEN ERKLAREN ZU KÖNNEN: SELTEN HABEN WIR EINE STADT MIT VOLL - STÄNDIGER BESATZUNG - SEI ES MENSCH ODER TIER - VERLASSEN. ICH KANN BEHAUPTEN, DASS KEIN AN - DERER ZIRKUS AUF DIESER WELT SO VIELE MENSCHENLEBEN EINSETZT, UM SPASS ZU BEREITEN.
BARLEDOON ! BARLEDOON !
DEINE NUMMER IST DRAN, BARLEDOON, DAS LOS HAT DICH GETROF - FEN
JA, JA, KLEINER, DAS LOS, HA ! MEISTER CUSH HAT GENUG VON MEINEM SCHWARZEN GESICHT ! DAS IST ES - NICHT DAS LOS ! NA JA, ES KANN NICHT GEÄNDERT WERDEN ; ES WAR BIS JETZT EIN GUTES LEBEN !
ICH NEHME SEIN LE - BEN FÜR DAS WAS ES WERT IST UND DAS IST NICHT VIEL ! ABER EINE SCHÖNE PRÜGELEI IST GUT FÜR MEINE KONDITION ! ES WIRD BLUT FLIESSEN !

DIE VORBEREITUNGEN FÜR DEN KAMPF AUF LEBEN UND TOD SIND EINFACH BARLEDOOM BEKOMMT EINEN BECHER WEIN AUS MEISTER CUSH'S SPEZIALVORRAT GEREICHT
?!?
MIT DEN BESTEN WÜNSCHEN VON MEISTER CUSH
WAS IST HIER LOS, BARLEDOOM? WILL MIR JEMAND ERZÄHLEN, WAS NUN PASSIERT?
LASST IHN ALLE SORGEN ER WIRD JETZT ALLEINE SEIN

DIE SCHWERTER KLINGEN DAS ERSTE MAL GEGENEINANDER UND DER SCHWARZE RIESE WIRD GE-ZWUNGEN IN DIE KNIE ZU GEHEN

DAS PUBLIKUM RAST...

ICH BEGREIFE DAS NICHT. BARLEDOON BEWEGT SICH SO LANGSAM UND UNSICHER, DASS MAN MEINEN KÖNNTE, ER SCHLÄFT! SOGAR MIT GEFESSELTEN HÄNDEN MÜSSTE ER IMSTANDE SEIN, DEM KERL EINS AUSZUWISCHEN! ODER SPIELT ER VIELLEICHT?

PLÖTZLICH IST DER DRAMATISCHE KAMPF VORBEI.

WENN ICH JE EINEN FREUND GEHABT HABE AUF DIESER WAHNSINNIGEN WELT, DANN WAR ES WOHL BARLEDOON. WARUM, ZUM TEUFEL, HAT ER DIESEN WINDHUND NICHT NIEDERGEMÄHT?

TU NICHT SO, ALS OB DU KEINE AHNUNG HÄTTEST. GLAUBST DU DENN, MEISTER CUSH KANN ES SICH LEISTEN, DIE MENSCHEN DIESER STADT GEGEN SICH ZU HABEN WENN ER IHREN CHAMPION TÖTEN LÄSST!?

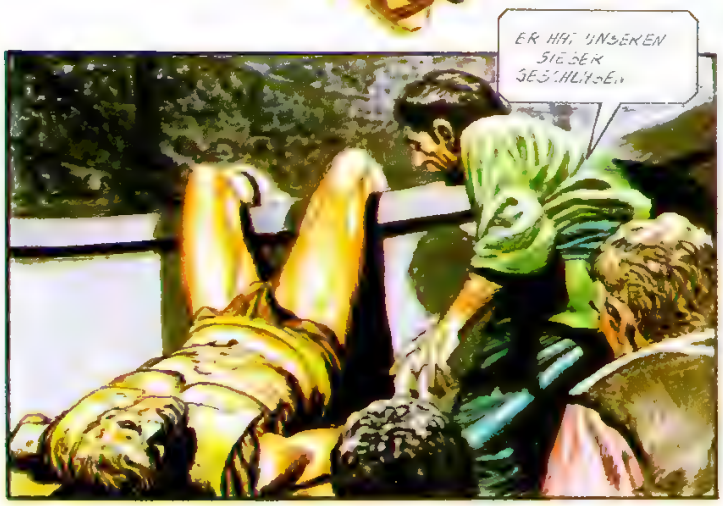
WAS WILLST DU DAMIT SAGEN? SCHEUSAL! WAR DER KAMPF BETRUG? IST ES SO? ABER NATÜRLICH - DER WEIN - ES WAR EIN SCHLAFMITTEL DRIN!

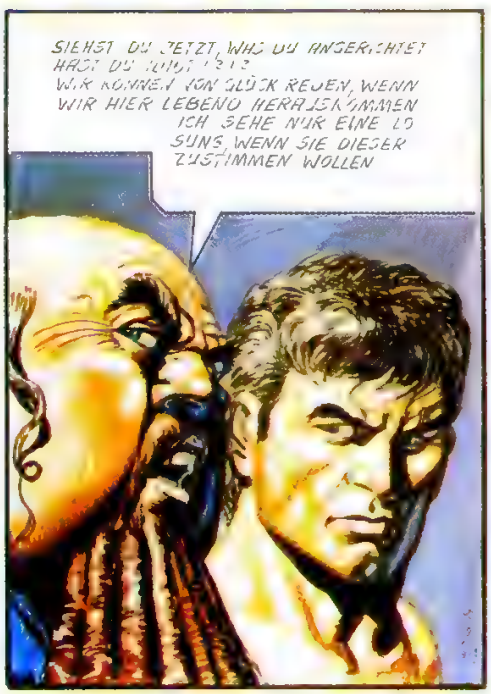
LASS MICH LOS!

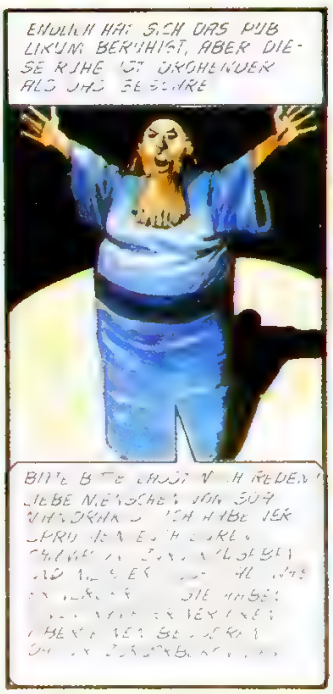
DU SOLLTEST DICH FÜR DEINEN FREUND FREUEN! ER HAT ZUMINDEST KEINE SCHMERZEN GEHABT

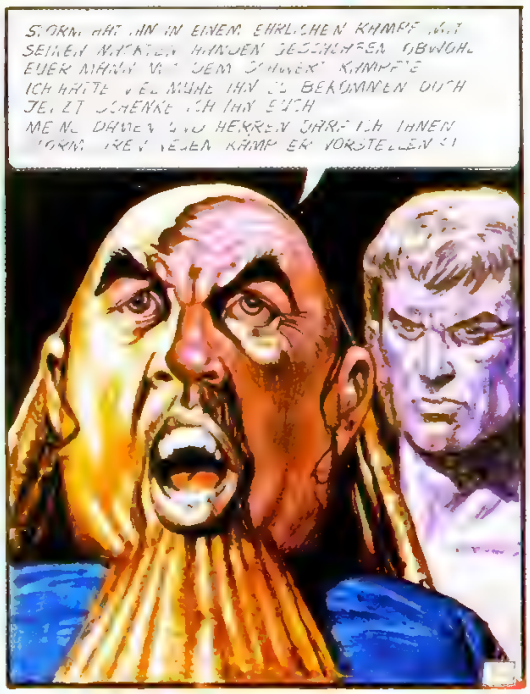
WARUM HAT ER MITGEMACHT ? ER WUSSTE DOCH GENAU, DASS ETWAS IM WEIN WAR · DASS ER DEM TOD ENTGEGENGING!
ICH DACHTE NOCH, ALLE KÄMPFE SIND NUR SPIEL.
UFF... BLEIB RUHIG, MANN ! DIE MEISTEN KÄMPFE SIND AUCH SPIEL!
SONST WÜRDEN WIR KEINEN GLADIATOREN MEHR ÜBRIG HABEN WENN WIR DIE SIEGER VON STÄDTEN BEKÄMPFEN MÜSSEN. GEHT ES NICHT ANDERS DER SIEGER MUSS GEWINNEN! DA WIRD HALT EIN GLADIATOR DURCH DAS LOS GEWÄHLT
ES IST EINE EHRE, SO ZU STERBEN, BESSER ALS AN ALTERSSCHWÄCHE ODER DURCH DEN BISS EINES FLIX.
DIESES SINNLOSE MORDEN! NUR UM DIE BLUTRÜNSTIGE MENGE DA DRAUSSEN ZU AMÜSIEREN. ICH WERDE DENEN BLUT ZEIGEN, WENN SIE ES SO GERNE WOLLEN!
...SAOMANDRAK!... ??? W... WAS ?? !!...
IDIOT! WAS MACHST DU, WILLST DU UNS ALLE IN DEN TOD JAGEN ?
ICH GEBE IHNEN IHREN SIEGER ZURÜCK MIT BLUT VERSCHMIERT, ÄBER OHNE JEDEN KRATZER!
ER WIRD BESTIMMT ALS EINZIGER AUS DEM TAL MIT DER MACHT DES PALASTES DES TODES IN SEINEM BESITZ ZURÜCKKEHREN
UND DIE MENSCHEN DIESER STADT...
DAS SOLLEN SIE NIE VERGESSEN!
DU UNGLÜCKSELIGER WURM! ICH WERDE DICH

MIGENO LOR WUI SPRINGT DER SIEGER AUF UND GEHT ZUM ANGRIFF UBER, ABER SIORM IST VORBEREITET UND NICHT WENIGER WÜTEND




SIEHST DU JETZT, WAS DU ANGERICHTET HAST DU IDIOT ! ? !
WIR KÖNNEN VON GLÜCK REDEN, WENN WIR HIER LEBEND HERAUSKOMMEN
ICH SEHE NUR EINE LÖSUNG, WENN SIE DIESER ZUSTIMMEN WOLLEN




SIORM HAT IHN IN EINEM EHRLICHEN KAMPF MIT SEINEN NATÜRLICHEN WAFFEN BESIEGT OBWOHL EUER MANN VON DEM SCHWERT KÄMPFTE
ICH HATTE VIEL MÜHE IHN ZU BEKOMMEN DOCH JETZT SCHENKE ICH IHN EUCH
MEINE DAMEN UND HERREN DARF ICH IHNEN SIORM, IHREN NEUEN KÄMPFER VORSTELLEN ?!

WAS SOLL EIN EXIL?
IM NAMEN DER EINWOHNER UNSERER STADT AKZEPTIERE ICH IHR ANGEBOT, OBWOHL MIR DER AUSGANG NICHT GEFÄLLT, ABER ZUGEGEBEN, ES IST KEIN SCHLECHTER TAUSCH
ES LEBE UNSER NEUER KÄMPFER!
HURRA!
WENN DU DENKST, DASS ICH AUCH NUR EINE KLEINIGKEIT FÜR DIESE IDIOTEN MACHE, DANN HAST DU DICH GEWALTIG GETÄUSCHT.
ICH SAGE ES DIR NUR EINMAL: WENN DU NICHT GENAU DAS MACHST, WAS ICH DIR BEFEHLE, DANN IST DEINE ROTHAARIGE FREUNDIN DRAN! VERSTANDEN!
HÖRT ZU, DAS KÖNNT IHR NICHT MACHEN, ICH BIN DOCH JETZT EUER KÄMPFER!
WIR MACHEN WEITER MIT DER SCHAU!
DAS HABEN WIR RECHTZEITIG ENTDECKT!
OH, DU BIST NICHTS WEITER ALS EIN GROSSER ANGEBER!
HAU AB, DU FEIGLING!
ZÄHNEKNIRSCHEND SITZT STORM IN DER VORSTELLUNG. MEISTER CUSH GIBT SEIN BESTES, UM DIE BEVÖLKERUNG VON SOAMDRAKIS DEN ZWISCHENFALL VERGESSEN ZU LASSEN. INZWISCHEN ÜBERLEGT STORM FIEBERHAFT, WIE ER DIESER SITUATION ENTFLIEHEN KANN

ENDLICH IST DIE VORSTELLUNG AUS!
DANKE, FÜR DEN HERZLICHEN BEIFALL. JETZT MÜSSEN WIR EUCH LEIDER VERLASSEN. DRINGENDE VERABREDUNGEN RUFEN UNS FORT VON HIER
DER ZIRKUS BEREITET SICH AUF DIE ABREISE VOR.
MACHT - MACHT! BEVOR DER MORGEN KOMMT MÜSSEN WIR WEIT WEG SEIN! ES KÖNNTEN IHNEN BEDENKEN KOMMEN - WAS STORM ANGEHT!
KANN ICH SIE KURZ SPRECHEN, MEISTER CUSH?
?!?
EH - NATÜRLICH - NATÜRLICH!
ICH KANN NICHT EINSCHLAFEN. ICH MACHE MIR SORGEN! DIE TATSACHE, DASS DIESER STORM NUR UNSER KÄMPFER IST, WEIL ER DAZU GEZWUNGEN WURDE, BEUNRUHIGT MICH.
ICH HABE MICH GEFRAGT, WAS IHN DAVON ABHALTEN WÜRDE, UNS FRÜHZEITIG IM STICH ZU LASSEN, WENN ES IHM GELÄNGE DEN PALAST DES TODES ZU ERREICHEN? KÖNNEN WIR SIE NICHT BEWEGEN ZU BLEIBEN, SO DASS SIE DAFÜR SORGEN, DASS DER STORM WIRKLICH UNSER KÄMPFER BLEIBT?
EINEN MOMENT, LIEBER MANN, ICH HABE EINE VIEL BESSERE IDEE...
DIESE NACHT SCHLÄFT STORM IN EINER ÜBERWÄLTIGENDEN UMGEBUNG ER TRÄUMT DAVON ZU FLIEHEN, FLIEHEN AUS DIESEM GOLDENEN KÄFIG, ZURÜCK ZU DEN FREUNDEN AUS SEINER EIGENEN ZEIT; IN DIE GEWOHNTE WELT
ES IST ZEIT, UM IN DAS TAL DES TODES ZU ZIEHEN, UM DORT ZU KÄMPFEN UND ZU GEWINNEN - ODER VIELLEICHT ZU STERBEN IN DEM PALAST DES TODES
ABER ERST WERDE ICH DIR WAS ZEIGEN - JEMANDEN ZEIGEN
16

wird fortgesetzt

LINDA BEHRLE

DAS LIED DER ROTEN SONJA

WERNER BASS

I. Die historische SONYA

Man schreibt das Jahr 1529. Wien ist eine Insel der Christenheit in einem Meer von türkischen Eroberern, das sich nach Europa ergießt.

Sultan SOLIMAN, der Löwe des Islam, hat seine Hand nach Europa und somit zur Weltherrschaft ausgestreckt - und Wien ist das Tor Europas.
Eine Flutwelle von Türken, Tartaren, Kurden, Arabern und Algeriern brandet gegen die Mauern der Stadt, die von zahlenmäßig weit unterlegenen Truppen gehalten wird.

GOTTFRIED VON KALMBACH, ein deutscher Ritter, gehört zu den Verteidigern Wiens - in seiner unmittelbaren Nähe fällt ein Kanonier tödlich getroffen von der Mauer; plötzlich glaubt von KALMBACH seinen Augen nicht zu trauen: Aus dem Pulverdampf des Geschehens tritt eine farbenprächtig gekleidete Frau hervor und beugt sich über die verwaiste Kanone.
Sie ist groß, besitzt eine gute Figur, bewegt sich geschmeidig und ist offenbar mit der Handhabung einer Kanone genau vertraut.
Unter ihrer Stahlhaube schauen rote, widerspenstige Locken hervor; ihr Hemd aus feinstem türkischen Panzergeflecht hat sie in weite Hosen gesteckt.
An ihrem Schal aus grüner Seide, den sie sich um die Hüften geschlungen hat, sind zwei Pistolen, ein Dolch und ein ungarischer Säbel befestigt - um ihre Schultern weht ein roter Umhang.

Sie richtet die Kanone auf eine Truppe von Türken und trifft genau ihr Ziel.
Minuten später rettet sie das Leben des deutschen Ritters, indem sie sich gleich einer ganzen Horde von angreifenden Feinden entgegenstellt und ihnen mit ihrem Säbel den Garaus macht.

Bald erfährt von KALMBACH näheres über diese Kriegerin, die ihm zwar mehrmals das Leben rettet, ansonsten jedoch keinerlei Interesse an seiner Person zeigt.
Ein Söldner erzählt, die Schwester der geheimnisvollen Frau, ROXELANA, sei die Geliebte des Sultans und sie hasse das Paar aus tiefster Seele.
Er berichtet weiter:

"Sie ist eine Teufelin! Sie trinkt den stärksten Säufer unter den Tisch und flucht ärger als ein Spanier.
Sie ist keines Mannes Geliebte - Hauen, Stechen und Töten sind ihre Leidenschaft.
Sie marschiert und kämpft wie ein Mann; Gott weiß, warum.
Sie ist die ROTE SONYA aus Rogatino!"

II. Der Schöpfer der ROTEN SONYA

So taucht diese außergewöhnliche Frau zum ersten Male in der Literatur auf.
Im Januar 1934 erschien im US-Magazin MAGIC CARPET die Story "The shadow of the vultare" (deutsch: Die Horde aus dem Morgenland - terra fantasy 37), deren Heldin die ROTE SONYA ist.

Im weiteren Verlauf der Geschichte werden natürlich noch mehrmals ihre kämpferischen Qualitäten dargestellt. Es ist auch ihr Plan der einem Heerführer der Türken, MIKHAL OGLU, das Leben kostet - sein Kopf wird sorgsam verpackt Sultan SOLIMAN zugesandt. Dies ist selbst für den schrecklichen Herrscher des größten Reiches der damaligen Zeit zuviel: Er verliert inmitten seines Hofstaates die Beherrschung.

Eine Frau mit diesem Mut, dieser Kraft, Schönheit und Kaltschnäuzigkeit müßte bei den Lesern einschlagen wie eine Bombe - sollte man zumindest meinen.

Der geistige Vater der ROTEN SONYA ist ROBERT E. HOWARD (1906 - 1936), der auch als Begründer der "swords & sorcery"-Stories gilt.
Zwei seiner Schöpfungen KULL von Atlantis und CONAN von Cimmeria dürften wohl die bekanntesten Helden dieser Art Literatur sein.

Howard schrieb während seiner kurzen, aber sehr produktiven Schaffenszeit für verschiedene Magazine, "pulps" genannt. Dies waren großformatige, auf verschiedene Gebiete der Unterhaltungsliteratur spezialisierte Magazine, die Romane, Stories und Illustrationen brachten.
Vor allem schrieb Howard Horror- und Abenteuergeschichten mit magischen Elementen, aber auch Sport- und Westernstories. Seine Vorliebe galt jedoch dem historischen - oder besser pseudo-historischen Roman; "The Shadow..." z.B. gehört in dieses Genre.

Die schriftstellerische Konkurrenz in diesem Bereich war sehr stark und Howard gelang es nicht, sich hier durchzusetzen. Er wurde in den Bereich der phantastischen Literatur abgedrängt; in seinen letzten Jahren schrieb er für "Weird Tales" die Stories um CONAN - diese lassen sich durchaus auch als historische Erzählungen, wenngleich mit phantastischem Hintergrund, bezeichnen.

Aus dem obengenannten Grund blieb "shadow..." die einzige SONYA-Story Howards.

Vielleicht war auch eine Gestalt aus dem europäischen Mittelalter für amerikanische Magazine nicht interessant genug; oder war Amerika in den 30er Jahren noch nicht reif für eine fluchende, trinkende Kriegerin, die sich zu gegebener Zeit nicht einmal in die Arme eines Beschützers flüchtet - sondern den Männern ihrer Umgebung das Fürchten lehrt ?

Diese Story wäre das einzige Lebenszeichen SONYAS geblieben, wenn nicht Jahrzehnte später ein gewisser ROY THOMAS einen zunächst seltsam anmutenden Gedanken gehabt hätte.

RED SONJA

III. Die Geschichte einer Wiedergeburt

Trotz seines frühen Todes war HOWARD niemals ganz in Vergessenheit geraten, so erschienen z. B. in den 50er Jahren erneut die CONAN-Stories.

Als Anfang der 60er Jahre mehrere Kartons mit unveröffentlichten Manuskripten aufgefunden wurden, gelang es einer von Spraque de Camp, Lin Carter und Björn Nyborg ergänzten und chronologisch geordneten CONAN-Taschenbuchserie das Interesse der Leser zu wekken. Kurz darauf kamen auch Bände mit den anderen Heldengestalten Howards heraus.

Im Oktober 1970 erschien dann bei Marvel die Comic-Reihe CONAN THE BARBARIEN. Diese Serie löste eigentlich die Howard-Welle, deren Ende noch nicht abzusehen ist, erst richtig aus.
Der Texter, der die gesamten Gestalten Howards für Marvel bearbeitete - und bearbeitet - ist ROY THOMAS.
1972 las Thomas einen Artikel des CONAN-Fan Allan Howard, der sich mit verschiedenen CONAN-ähnlichen Helden R.E. Howards befaßte. SONYA wurde darin als geeignete Gefährtin CONANS bezeichnet - und fast prophetisch sagte Allan Howard voraus, daß sie "tatsächlich sogar für ihn zu viel (too much) werden könnte."

Inspiriert von diesem Aufsatz schlug Thomas noch im selben Jahr dem damaligen CONAN-Zeichner BARRY SMITH vor, "shadow..." in die laufende CONAN-Handlung einzufügen. Da Smith sofort einverstanden war, änderte Thomas nur noch den Namen SONYAS in SONJA um (das "J" in der Wortmitte erschien ihm exotischer) und seitdem ist sie ein fester Bestandteil des CONAN-Universums.

Eine allzu leichte Aufgabe wird es sicher nicht gewesen sein, eine Frau aus dem Mittelalter in das mythische hyboreanische Zeitalter 12.000 vor Christus zu versetzen.
Da in "shadow..." jedoch nur gewisse Strukturen ihres Charakters erkennbar sind (sh. Zitat Teil I), konnte Thomas SONJA nach seiner Auffassung verändern.
Die angesprochene Grundstruktur behielt er bei, gestaltete sie jedoch weicher und femininer; außer Ähnlichkeiten im Charakter und den roten Haaren haben SONYA und die SONJA von Marvel kaum Gemeinsamkeiten.

IV. SONJA als Zeitgenossin CONANS

Ihren ersten Auftritt in der Welt der Comics hatte SONJA in der Nr. 23 von CONAN, THE BARBARIEN mit dem Titel "The shadow of the vulture".
Nicht nur, daß dieses Heft denselben Titel wie die Story Howards aus dem Jahre 1934 hatte, es übernimmt auch zum großen Teil deren Handlung, natürlich verlegt in das hyboreanische Zeitalter und eingepaßt in den vorgegebenen Handlungsrahmen.

So wird aus Wien der Stadtstaat MAKKALET, der von YEZDIGARD,

dem Prinzen von AGHRAPUR, belagert wird.
CONAN übernimmt die Rolle von GOTTFRIED VON KALMBACH, der von MIKHAL OGLU, genannt "der Geier", verfolgt wird.

SONJA, von Barry Smith damals mit nabelfreiem Kettenhemd und roten Hot pants ausgestattet, ist ein Söldnerin im Dienste König GHANNIFS von PAH-DISHAH - ausgesandt zur Verteidigung des befreundeten MAKKALETS.
Seltsamerweise nennt CONAN sie SON-YA, offenbar ist der Klang des Namens für ihn fremdartig.

Im Laufe seines Lebens lernte CONAN noch viele Kriegerinnen kennen, z.B. VALERIA, BELIT und YASMINA; SONJA war allerdings die erste Schwertkämpferin, die seinen Weg kreuzte und wahrscheinlich auch die willenstärkste und selbstbewußteste von allen; CONAN dürfte zu dieser Zeit Anfang zwanzig gewesen sein.

Charakteristisch verläuft das erste Zusammentreffen der beiden: SONJA muß CONAN vor einem Angriff turanischer Reiter am Stadttor Makkalets retten. Während CONAN hilflos am Boden liegt, muß er ungläubig zusehen, wie sich eine rothaarige Furie in den Kampf stürzt und die Angreifer in die Flucht schlägt. Da CONAN von seiner Wirkung auf Frauen vollkommen überzeugt ist, nimmt er natürlich an, daß SONJA die waghalsige Aktion nur seiner Person wegen unternahm. Als er sich bei ihr bedanken will, läßt sie ihn aber wie einen kleinen Jungen stehen; CONAN versucht, seine Enttäuschung mit sinnlosen Wutausbrüchen und Alkohol zu kompensieren.

SONJA rettet CONAN in diesem Heft noch ein zweites Mal; diesmal vor zwei Spionen, die CONAN an Mikhal Oglu ausliefern wollen.
Um die Leser nicht an ihrem Helden zweifeln zu lassen, änderte Roy Thomas die Handlung in der Endphase ein wenig. CONAN "darf" den Plan zur Ermordung seines Verfolgers entwerfen - während bei Howard der Plan von SONJA stammt.

In CONAN Nr. 24 wird die Story um die belagerte Stadt MAKKALET fortgesetzt. Dieses Heft ist sicherlich zeichnerisch und textlich bis heute der absolute Höhepunkt aller RED SONJA-Geschichten geblieben, nicht umsonst gewann es 1973 einen Preis der Academy of Comic Book Art.
Hier läßt SONJA ihre weiblichen Reize spielen und veranlaßt so den jungen CONAN, ihr beim Diebstahl einer wertvollen Schlangenkrone zu helfen. Nachdem er für sie sein Leben riskierte, galoppiert SONJA mit dem Schmuckstück davon und läßt CONAN mit leeren Händen frustriert zurück.

In den nächsten Jahren treffen sich die beiden noch mehrmals. Ihre Beziehung schwankt dabei zwischen offener Gegnerschaft und Freundschaft - niemals ist SONJA als die CONAN Unterlegene dargestellt.
Verlaufen die Begegnungen nicht gerade harmonisch, so kann sie infolge ihrer "weiblichen Schläue" Pluspunkte für sich verbuchen. Trotz allem fühlt sich CONAN stark zu SONJA hingezogen, er zeigt seine Bewunderung auch offen - von einer wirklichen Liebesgeschichte der beiden wird der Leser wahrscheinlich verschont bleiben. Schuld daran die die Herkunfts-Story von SONJA, die im September 1975 - also 1 1/2 Jahre nach ihrem ersten Auftritt - in KULL AND THE BARBARIANS Nr. 3 nachgeliefert wird.

SONJA ist noch keine zwanzig, als ihre Eltern und ihre beiden jüngeren Brüder von plündernden Soldaten ermordet werden; sie selbst wird vergewaltigt. Eine Göttin stattet SONJA mit einer neuen Kraft aus - allerdings muß sie den Schwur ablegen, niemals die Geliebte eines Mannes zu werden, es sei denn, er habe sie im ehrlichen Kampf besiegt - dazu werde aber kein Mann fähig sein, versichert die Göttin.

Nachdem die vereinzelten Auftritte SONJAS im Fandom einen Schrei nach mehr auslösten, brachte Marvel im November 1975 SONJA mit einer eigenen Serie heraus. Wohl etwas überstürzt, denn das Heft enthält nur 8 Seiten neues Material, aufgefüllt ist es mit einem Nachdruck der SONJA-Story aus "Savage sword of Conan" Nummer 1, die bereits im August 1974 erschien.

Noch etwas vorsichtig erhält die Serie den Titel "Marvel feature presents...RED SONJA".
Für Heft Nr. 2 nimmt dann FRANK THORNE die Feder in die Hand und zeichnet seine stark fantasy-orientierten Seiten. Obwohl die zuletzt erschienenen Hefte nicht mehr von ihm stammen, ist er doch noch immer der SONJA-Zeichner geblieben.

Im Januar 1977 bekam SONJA endgültig eine Heftreihe, die nur noch ihren Namen trug: RED SONJA - mit der Nummer 15 ist diese Serie gerade eingestellt worden.

Die Ursache für die Einstellung ist kaum im mangelnden Erfolg zu suchen, vielmehr hat Marvel vermutlich andere Pläne für die Gestaltung der SONJA-Stories.

Vorläufig wird SONJA nur in den Marvel-Magazinen auftauchen; da diese von der Zensur unabhängig sind, werden hier die Geschichten mehr auf die erwachsenen Leser zugeschnitten sein.

Was Marvel allerdings konkret mit SONJA plant, läßt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen - auf die ROTE SONJA werden wir sicherlich auch in Zukunft nicht verzichten müssen.

Copyright der Abbildungen: Marvel Comics Group

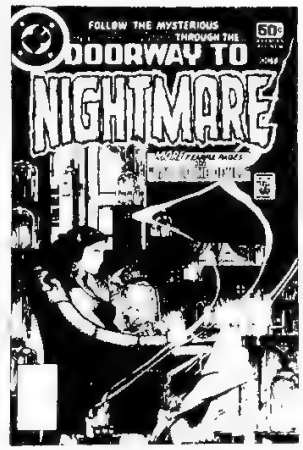
RED SONJA - Check-List

RED SONJA in anderen Serien		Bemerkungen
Conan, the Barbarian Nr. 23, 24	Feb., März 73	Zeichner: Barry Smith. Das erste Comic-Heft mit Sonja, die Handlung wird weitergeführt in Savage sword Nr. 1

RED SONJA in anderen Serien		Bemerkungen
Conan, the Barbarian		
43, 44	Okt., Nov.74	Zeichner: JOHN BUSCEMA z. T. Fortsetzung aus Savage Sword 1
48	März 75	Zeichner: JOHN BUSCEMA Fortsetzung von Savage Sword Nr. 1
66,67,68	Sep-Nov.76	Zeichner: JOHN BUSCEMA Story um die verschwundene Seite aus einem Zauberbuch, Nr. 67 wird fortgesetzt in Marvel feature 7 und endet in Conan 68
78	Sep. 77	Nachdruck von Savage Sword 1
Savage Sword of Conan		
1	Aug. 74	1. Zeichner: JOHN BUSCEMA (Nachdruck in Sprechblase 16) 2. Zeichner: MAROTO, ADAMS Fortsetzung aus Conan 24. Sonja tötet einen König und ist seither vogelfrei.
23, 29	Okt. 77, Mai 78	Zeichner: FRANK THORNE
Kull and the Barbarians		
2, 3	Juli, Sep.75	Zeichner:HOWARD CHAYKIN Nr. 3 ist die Herkunftsgeschichte der Roten Sonja.
Marvel Super Special		
9	1978 ohne Monat	Zeichner:HOWARD CHAYKIN
Marvel Treasury		
17	1977 ohne Monat	Nachdruck von Conan 23

RED SONJA in eigenen Serien		
Marvel Feature presents...Red Sonja		
1	Nov. 75	1. Zeichner:Dick GIORDANO 2. Nachdruck der Zweitgeschichte aus Savage Sword 1
2 - 7	zweimonatlich	Zeichner: FRANK THORNE
Red Sonja		
1 - 15	Jan. 77 - Mai 79 zweimonatlich (eingestellt)	Zeichner: bis Nr. 11 FRANK THORNE ab Nr. 12 J. BUSCEMA

COMICS



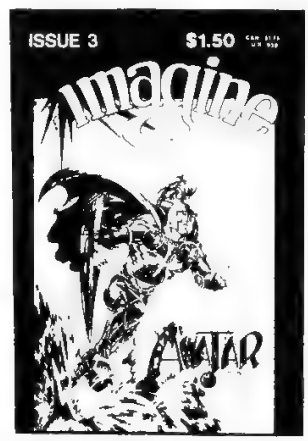
the COMIC COLLECTOR service

JÜRGEN MAIER postfach 4308
adlerstr 16 7500 KARLSRUHE 1

DIE SPEZIELLE PUBLIKATION FÜR DEN SAMMLER AMERIKANISCHER COMICS. US-MARVEL- UND DC-COMICS IN GROSSER AUSWAHL AUF LAGER!!!

the COMIC COLLECTOR service

JÜRGEN MAIER postfach 4308
adlerstr 16 7500 KARLSRUHE 1



PROBEEXEMPLAR ZUM KENNENLERNEN KOSTENLOS ANFORDERN!!!

JEZAB, der FANTASY-Comic der frühen 50er Jahre

GEDANKEN und ERINNERUNGEN von

GÜNTER JUNCK

Als ich im vorigen Herbst in einem Piccolo-Heft blätterte, fühlte ich mich um Jahre zurückversetzt. Ich glaubte den Duft eines Sommertages von damals in der Nase zu spüren und ich konnte fühlen, wie mich die Geschichte des Seefahrers JEZAB vor vielen Jahren fesselte.
Die stark an Sagen und Märchen orientierte Erzählung ist zumindest größtenteils ein Fantasy-Produkt.

Die Fantasy als Literaturgattung ist nicht ohne weiteres einzugrenzen, denn sie überschneidet sich mit Science-Fiction-Geschichten ebenso wie mit Märchen oder Sagen.
Da Handlungsorte, Personen und Epochen frei erfunden werden können, kann der Autor seiner Gedankenwelt ungezwungen freien Lauf lassen. Dies führt - für meinen Geschmack - zu besonders "bunten", reizvollen Erzählungen.

Das Gebiet der Fantasy beschert uns eine Fülle von bekannten Figuren - von ALICE IM WUNDERLAND über den heroischen CONAN und den Urwaldkönig TARZAN bis hin zum liebenswerten FRODO BEUTLIN aus Tolkiens "Herr der Ringe" - um nur einige wenige zu nennen.

Nicht alle Werke enthalten reine Fantasy wie z. B. R.E.Howards CONAN; hier findet der Leser eine fiktive Welt - ganz nach dem klassischen Muster - in der Personen, Orte und Zeitalter der Phantasie des Schriftstellers entspringen.

Obwohl sich die Serie JEZAB hierin von CONAN unterscheidet - JEZAB bekam einen historischen Hintergrund - bleibt noch ein ausreichender Spielraum; da nicht viele Einzelheiten aus dem Leben der Phönizier bekannt sind, dominiert trotz der geschichtlichen Tatsachen das Sagenhafte.

In vielen Serien der fünfziger Jahre sind phantastische Elemente enthalten, so z. B. in AKIM, SIGURD und TARZAN; keine dieser Serien kommt jedoch der Fantasy so nahe wie die Piccolo-Reihe JEZAB.

Nach den Angaben im ersten Heft beginnt die Geschichte im Jahre 2.500 vor Christus in der Stadt TIRO. Gemeint ist wohl TYROS, das - wie man dem Geschichtsbuch entnehmen kann - um 950 vor Christus seine große Blüte erlebte.
Zu dieser Zeit waren die Beziehungen zu König SALOMO freundschaftlich. Es entstanden Handelsverträge, die einen Transithandel zwischen den Ländern am Mittelmeerbecken einerseits und Arabien und Ostafrika andererseits erlaubten, ebenso mit dem aus der Bibel bekannten Land Ophir. Der Tempelbau in Jerusalem beweist auch eine kulturelle Zusammenarbeit; so wird der Rahmen der Erzählung um JEZAB vorstellbar.
Die tapferen Seeleute sollen für den Tempelbau König Salomos Gold und Edelsteine aus den sagenumwobenen Ländern Ophir und Tarsis beschaffen.

Dieser Tempelbau weckt nicht nur Erinnerungen an den Bau der Pyramiden, sondern auch an andere "große" Bauwerke, die wir heute als bewundernswerte Monumente der Vergangenheit betrachten.
Der Tatsache, daß hierbei oft Generationen ganzer Völker aufgerieben, versklavt und geschunden wurden - bis hin zum Ameisendasein, wie es heute bei dem Selbstverständnis eines normalen Bundesbürgers fast nicht mehr vorstellbar ist - wurde weder bei der Publizierung der Serie JEZAB noch in anderen nennenswerten Comicserien Rechnung getragen. (Normaler Bundesbürger deshalb, weil es ja schon wieder Sektierer und Sekten gibt, die mit der Anormalität der Aufopferung mehr und mehr Erfolg haben.)

Die Handlung wurde von dem Italiener Enzo CHIOMENTI in ansprechende Zeichnungen umgesetzt, die leider durch das kleine Format der Piccolo-Hefte nicht ganz zur Geltung kommen. Dennoch gehört diese Serie auch vom Zeichnerischen zu den schönsten Piccolo-Reihen.

Die Erlebnisse von JEZAB und seiner Mannschaft erinnern außerdem oft an die Irrfahrten des ODYSSEUS. So entdecken wir beim Lesen der Serie viele bekannte Figuren und Begebenheiten aus den klassischen Sagen des Altertums (und auch Opern und modernen Erzählungen).
Aber ohne Anlehnung an ODYSSEUS ist wohl eine Fantasy-Serie kaum denkbar. Es werden immer wieder Elemente dieses griechischen Mythos zu finden sein.

Schon im ersten Heft begegnet der auf eine einsame Insel verschlagene JEZAB einem Fabelwesen - einem Saurier, der selbst von einem Forscher der Prähistorie nicht einzuordnen ist.
Die Undefinierbarkeit der Saurier in frühen Comic-Geschichten ist im übrigen ein schönes Beispiel dafür, wie sehr sich das Interesse der Zeichner an ihrer Arbeit verändert hat. Während man früher ein Ungetüm aus irgendeiner verschwommenen Erinnerung zeichnete, geht es heute z. T. schon so weit, daß dem Leser beim Auftauchen eines Flugsauriers erklärt wird, ob dieser mit seinen Flügelkrallen Lasten tragen kann oder nicht (sh. CONAN).

Die Erzählung fährt in guter alter Odysseus-Manier fort.

Nach einer Fahrt über das "kochende Meer" gerät die Mannschaft in die Gefangenschaft grausamer Titanen, denen sie allerdings nicht wie in der Odysseus-Sage als Nahrung, sondern als Sklaven dienen soll.
Daß hier den phönizischen Seeleuten schwerste Arbeit abverlangt wird, erscheint unlogisch, da doch die Riesen über gewaltige Körperkräfte verfügen.

Nach einem fehlgeschlagenen Aufstand der Seeleute werden JEZAB und AMUD am Gipfel eines Berges angekettet - den Vögeln zur Beute ausgesetzt.
Dies ist ein beliebtes, den griechischen Sagen entnommenes Motiv, das uns z. B. auch im SIGURD-Comic begegnet.

Unter Mithilfe der Ureinwohner baut JEZAB (ähnlich wie SOKRATES) einen riesigen Blendspiegel, mit dem die Feinde verbrannt werden.

Dieser Brennspiegel kann als utopischer Vorläufer von Lichtkanonen und Laserstrahlen angesehen werden.

Im Bereich der Utopie und Fantasy werden wir immer wieder derartigen Elementen, die heute Realität sind, begegnen.
Da diese aber wohl allesamt schon Jahrtausende früher erdacht sind oder aber erst durch Kombination alter "Hirngespinste" erdacht werden konnten, ist man geneigt, im Zusammenhang mit dem Brennspiegel/Laser die Möglichkeit nicht auszuschließen, daß letztendlich alles, was sich ein Menschenhirn ausdenkt, irgendwann - irgendwo im Universum schon realisiert wurde oder noch wird.

Doch wieder zurück zum JEZAB:

Parallelen zu David und Goliath im Alten Testament zeigt der Kampf zwischen JEZAB und dem Riesen Lurg.

Der Titan wird durch einen Speerwurf in den Kopf bezwungen.

Wie unzählige Sagengestalten vor ihm, errettet JEZAB keine geringere als eine Prinzessin; im bekannten Märchenstil muß er drei Proben bestehen.

Derartige Proben spielen in sehr vielen Abenteuererzählungen eine bedeutende Rolle, so z. B. bei OLD SHATTERHAND und WINNETOU.

Die weiteren Erzählungen um den Seefahrer JEZAB nehmen einen rasanten Verlauf:

Er erlebt eine gefährliche Floßfahrt à la Odysseus, fürchterliche Folterwerkzeuge, fleischfressende Pflanzen und Bäume und ein Abenteuer um einen Edelstein, dem aus der indischen Mystik bekannten Götzenauge.

Nach dem Kampf mit einer Riesenkrake gelangen JEZAB und seine Freunde durch eine Vampirgrotte über eine Feuerbrücke zum Anstieg aus einem unterirdischen Labyrinth, das an die Gänge der Morloks in H.G. Wells "Zeitmaschine" erinnert.
Der Begegnung mit relativ friedlichen, affenähnlichen Menschen folgt ein Abenteuer in einem mit Totenköpfen abgegrenzten Gebiet und JEZAB stößt auf das nächste unheimliche Geschöpf, eine riesige Seeschlange.

Den Höhepunkt der Fantasy stellt in der JEZAB-Serie die Begegnung mit dem Meerkönig NEPTUN dar.

Neptun ist von Nixen umgeben und wird von Seepferdchen bewacht.

Hier finden wir sehr starke Anklänge zur Märchenoper "Sadko".

Ein weiteres Fabeltier bedroht den Phönizier: Es ist ein siebenköpfiger Drache von ungeheuren Ausmaßen, dessen Köpfe schneller nachwachsen, als sie abgeschlagen werden.

Mit den Kräften zur Aufhebung der Schwerkraft verfügt der Zauberer über ein weiteres utopisches Element, das wir in der JEZAB-Serie finden.
Wie unzählige Vorbilder versucht auch dieser Zauberer mit Hilfe von Monstern die Weltherrschaft zu erringen.

Hierzu wieder ein kleiner Exkurs:
Mit der Aufhebung der Schwerkraft hat Chiomenti ein schon häufig zuvor publiziertes Thema aufgegriffen, das heute in den Comics Gang und Gebe ist:

Was wären alle unsere Superhelden, wenn sie sich physikalisch an

den heutigen Stand der Wissenschaft halten müßten. Ja, nicht nur Comichelden - auch Roman-, Film- und Fernsehfiguren durchbrechen in zunehmendem Maße die Naturgesetze.
Unabhängig davon zieht seit Ikarus der Gedanke des Fliegens (Aufhebung der Schwerkraft) in ständig steigender Konzentration durch die Welt unserer Zeit.
Können Sie sich z. B. ein mit unseren Fernsehfilmen vertrautes Kind vorstellen, das es gedanklich nicht fertigbringt, ohne jede Hilfe zu fliegen?
Zwar ist auch hier der Wunsch der Vater des Gedankens, aber ...

Noch ein Wort zum bösen Feind, der nach der Weltherrschaft strebt:

Wie spannend wäre wohl ein Abenteuer von SUPERMAN, bei dem der Gegner eine Kiste mit Geräten in seinen Besitz bringen will, um dann mit diesen beim Nachbarn Äpfel klauen zu können?
Anders sieht es nun einmal mit der Weltherrschaft aus: Die Weltherrschaft ist wohl z. Zt. das höchste, was wir zu vergeben haben, oder?

Nun wieder zu den Abenteuern des Phöniziers:

Nach langen Kämpfen zwischen Höhlenbewohnern und Falkenmenschen kommt es zu einem Gottesurteil: ein Lauf über glühende Kohlen.

Durch einen erneuten Sturm gelangt JEZAB mit seiner Mannschaft in das sagenhafte Land Ophir.
Im Inneren Afrikas begegnet er dem Mongolen Ivo-Khan, der dem rechtmäßigen Herrscher Prinz Oldrin verbittert den Thron streitig macht.

Im weiteren Verlauf der Handlung wird man erneut an die Odysseus-Sage und die darin geschilderte Zauberin KIRKE erinnert; die Phönizier begegnen einer Zauberin, die vielerlei Gestalt annehmen kann und deren im wahrsten Sinne des Wortes zauberhafte Schönheit ins Verderben führt.
Genau wie Odysseus warnt JEZAB seine Leute vergebens - die gesamte Mannschaft wird in Esel verwandelt.

Um an ein Zaubermittel zur Erlösung seiner Gefährten zu gelangen, muß JEZAB in den Besitz der scharlachroten Blume kommen. Ein geheimnisvoller alter Mann vom Berg zeigt JEZAB den Weg - doch wieder sind drei Proben zu bestehen. Mit Mut und Verstand trotzt er den Gefahren und erreicht nach dem Durchqueren eines seltsamen Waldes und zwei packenden Kämpfen mit einem Flugsaurier und einem einhörnigen Tiger sein Ziel - seine Kameraden sind erlöst!

Der weise Alte vom Berg macht JEZAB zwei Prophezeiungen, die für den weiteren Verlauf der Handlung bedeutungsvoll sind...

Die JEZAB-Serie ist eine der wenigen Comic-Reihen, die dem Leser auch die Sterblichkeit einer Hauptperson nicht vorenthält.

Gemäß einer der Weissagungen stirbt AMUD, Jezabs Freund und Begleiter.

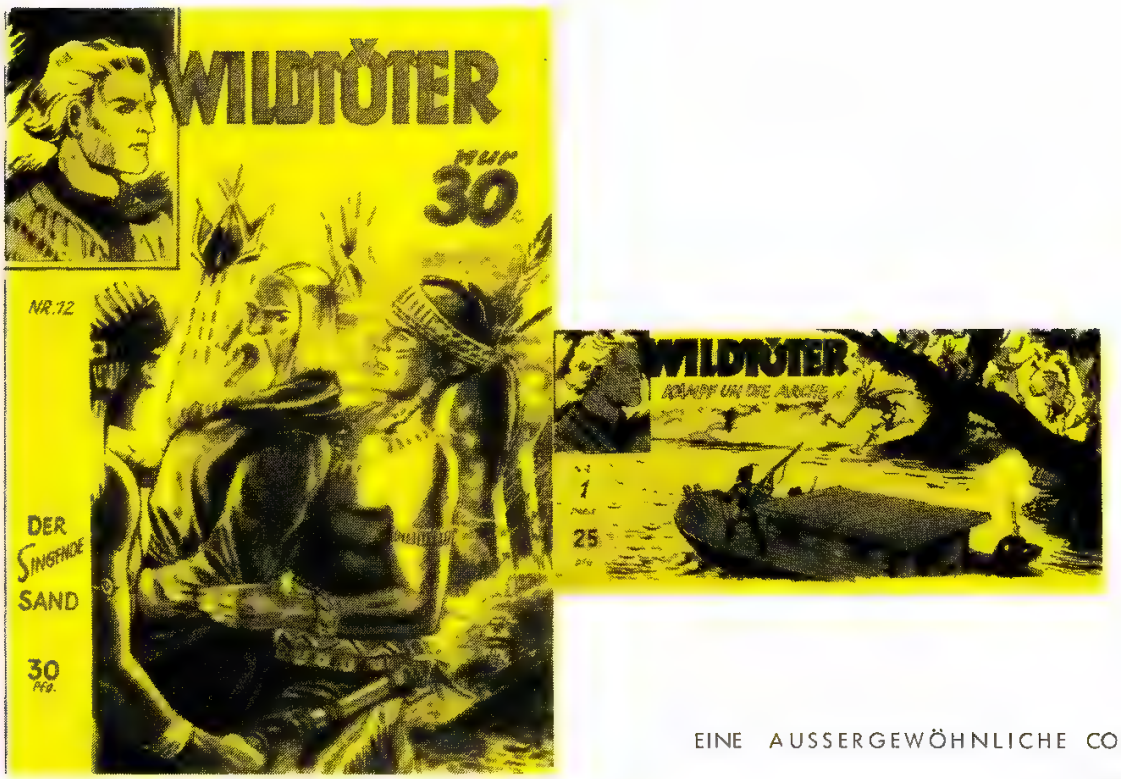
Die zweite Weissagung schließt die Serie mit einem Happy End ab.

Die Serie JEZAB wurde vom Lehning-Verlag aus Italien komplett übernommen. Sie erschien vom Mai 1954 bis Februar 1955 mit insgesamt 42 Heften; der Preis pro Heft betrug 20 Pfennig.

Zeichner der Serie ist ENZO CHIOMENTI; ein Beispiel des italienischen Titelkopfes ist in der Überschrift abgebildet.

Die Titel der 42 JEZAB-Hefte lauten:

1	Die Schiffe König Salomos		
2	Das kochende Meer		
3	Die Insel der Titanen		
4	Der Feuerspiegel		
5	Dem Meere entrissen		
6	Der Kampf mit dem Löwen		
7	In der Arena		
8	Der Schiffbruch		
9	Die Löwengrube		
10	Das Auge Baals		
11	Der Tyrann		
12	Die unheimliche Grotte		
13	Das Ungeheuer	32	Der Spion
14	Der Meerkönig		
15	Der große Zauberer	33	Der Tempel Salomos
16	Mammutjagd		
17	Die Rache des Höhlenmenschen	34	Angeklagt
18	Schändlicher Verrat	35	Amuds Flucht
19	Angriff der Falken		
20	Das Gottesurteil	36	Wunderbare Hilfe
21	Floß im Sturm		
22	Prinz Oldrin	37	Ungleicher Kampf
23	Raub der Prinzessin		
24	Ein mißglückter Plan	38	Der Geistersee
25	Der Zorn des Khan		
26	Zweikampf	39	Feuer in der Lagune
27	Sieg des Rechts		
28	Die unbekannte Insel	40	Tabu
29	Verzauberung	41	Lebwohl, Amud!
30	Die scharlachrote Blume		
31	Schatten über dem Meer	42	Das gute Ende



EINE AUSSERGEWÖHNLICHE COMICSERIE

DETLEF LORENZ

WILDTÖTER: Nummer 1 bis 12, erschienen 1955 im Jupiter-Verlag, Darmstadt

Nr. 1 - 9 farbige Piccolos, Preis 25 Pf.
Nr. 10, 11 farbige Großbände, 50 Pf.
Nr. 12 s/w-Großband 30 Pf.

Inhalt je Heft: 24 Seiten
Erscheinungsweise: Nr. 1 - 9 10tägig, Nr. 10 - 12 monatlich
Zeichnung und Text: Willi Kohlhoff

Die Titel der 12 Hefte lauten:

Nr. 1	Kampf um die Arche	7	Im Bärental
2	Die Wasserburg	8	Das Rätsel d. Todesschlucht
3	Skalpjäger	9	Die Bestie
4	Im Geistertal	10	Der rote Wolf
5	Narbengesicht (Scarface)	11	Panik im Walde
6	Desperados	12	Der singende Sand

Nr. 13: unter dem Titel "Der Pfadfinder" angekündigt, aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht erschienen.

Dies sind die bloßen Fakten einer zwar sehr kurzen, aber recht bemerkenswerten Comicserie.

Es ist gewiß bekannt, daß der Titel dem ersten Buch der LEDER - STRUMPFGESCHICHTEN von James Fenimore Cooper entliehen ist.

Die ersten vier Piccolo-Hefte geben den Inhalt dieses Buches in eigener Interpretation wieder; die übrigen Hefte beinhalten Geschehnisse, die der Phantasie Kohlhoffs entstammen.
Auf den ersten Blick scheint dies eine negative Aussage zu sein: lediglich vier Piccolos versuchen bildgerecht ein Buch in Zeichnungen umzusetzen, während die restlichen Hefte - außer der Titelfigur - nichts mit Coopers Waldläufernovellen gemeinsam haben; trotzdem verdient gerade der WILDTÖTER besondere Beachtung unter den Comics der frühen deutschen Produktion.
Dieser "Comic" käme auch o h n e Illustrationen aus, seine Texte sind derartig vielfältig und gehaltvoll, daß sie schon zur Literatur gerechnet werden können.
Das ist natürlich eine gewagte Behauptung, die im völligen Widerspruch zur Meinung des größten Teils unserer Bevölkerung sowie der sogenannten Intelligenz (was ist dann der Rest der Bevölkerung?) steht; sogar unter den Fans wird womöglich Kopfschütteln die Reaktion sein.
Selbstverständlich werde ich versuchen, den damit von mir aufgestellten Literaturanspruch anhand von Textpassagen, die natürlich nur sehr unvollständig sein können, zu belegen.
Die Seltenheit der WILDTÖTER-Hefte gestattet es den meisten Fans leider nicht, sich selbst ein Bild zu machen.

"Einen Monat später. Ein seltsam ödes Land ist es, durch das sich der hochgewachsene Mann mit der hirschledernen Jägerkleidung seinen

UNTERBRICHT DIE STILLE UND WILDTÖTER IST VIELLEICHT DER
ERSTE MENSCH, DESSEN FUSS DIES UNGEZÄHMTE WILDE
LAND BETRETEN HAT.

Weg bahnt. Düstere Tannen drängen sich aneinander, als fürchteten sie das unheimliche Schweigen, das über den kahlen Hängen lastet.

Es ist eine starre, leblose Wildnis. Kein Wild zieht hier seine Fährte, kein Vogelruf unterbricht die Stille und Wildtöter ist vielleicht der erste Mensch, dessen Fuß dies ungezähmte wilde Land betreten hat."

DER WALDLÄUFER IST AN EINSAMKEIT GEWÖHNT. DOCH SELBST FÜR IHN LIEGT IN DIESER KALTEN, LEBLOSEN ÖDE ETWAS BEDRÜCKENDES UND IHM IST ZU MUTE, ALS BEWEGE ER SICH ALS EINZIGES GESCHÖPF AUF EINEM FREMDEN PLANETEN

"Der Waldläufer ist an Einsamkeit gewöhnt. Doch selbst für ihn liegt in dieser kalten, leblosen Öde etwas Bedrückendes und ihm ist zumute, als bewege er sich als einziges Geschöpf auf einem fremden Planeten."

Mit diesem eindrucksvollen Text leitet Kohlhoff ein neues Abenteuer WILDTÖTERS ein.
So eindringlich und plastisch schildert Kohlhoff die Landschaft, in der sich WILDTÖTER bewegt, so daß die beiden Bilder tatsächlich gar nicht notwendig wären.

Entsprechend dem Text ist die Einöde mit sparsamen Strichen gezeichnet; die Farbgebung ist vielleicht nicht optimal, aber für die folgende Story veranschaulichen die verwandten Farben die Trübsinnigkeit der Landschaft bestens. Keine Pop-Farben lassen beim Betrachter Stirnrunzeln entstehen, keine rot/gelb/grün/lila wechselnde Hintergründe Zornesadern anschwellen.

AUS DEM GEÄST EINES AM UFER STEHENDEN GREEN ASH BAUMES STARREN IHNEN DIE HASSERFÜLLTEN AUGEN EINES INDIANERS VOM STAMME DER MINGOS NACH,

"Aus dem Geäst eines am Ufer stehenden Green Ash-Baumes starren ihnen die haßerfüllten Augen eines Indianers vom Stamme der Mingos nach."

Auch zu diesem Text wäre ein Bild nicht notwendig, doch es rundet ihn vollendet ab. Kohlhoff begnügte sich nicht damit, den Mingo hinter einem x-beliebigen Baum hervorstarren zu lassen, sondern nannte eine nordamerikanische Eschenart, den Green Ash-Baum.

Bei Kohlhoff werden Kampfszenen nicht mit einem lapidaren "Wumm" oder "Zack" abgetan. In Heft 4 heißt es z. B. auf Seite 4:
"Dem nächsten Angreifer ergeht es nicht besser. Hart wie Granit und schnell wie ein Schuß ist jeder Schlag, den Wildtöter austeilt."

Die Einstellung von WILDTÖTER gegen jegliche Grausamkeit und Ungerechtigkeit erscheint selbstverständlich, aber Kohlhoff verleiht der Gesinnung des Waldläufers besonderen Nachdruck.
Ein Zwiegespräch in Heft 1 (mit seinem Begleiter Hurry) bezeugt dies:

"Ist es wahr, daß ihr noch immer mit den Delawaren in Verbindung steht? Ich kann es mir nicht denken, daß ein weißer Mann Gemeinschaft mit diesen roten Teufeln haben kann."
"Trotzdem ist es so. Die Delawaren sind meine Freunde. Es gibt bei den Rothäuten ebenso wie bei den Weißen gute und böse Menschen. Ich erwarte am Glimmersee den jungen Mohikanerhäuptling Chingachkook, der sich gleich mir, bei den Delawaren aufhielt. Solltet ihr die Absicht haben, ihm feindlich entgegenzutreten, so ist es besser, wir trennen uns noch heute." Wildtöter spricht zwar ruhig, aber mit großem Nachdruck.

...Wildtöters Gesicht verfinstert sich: "Es schmerzt mich, aus Eurem Munde solche Worte zu hören. Ich bin es zwar gewohnt zu kämpfen, aber töten gegen Bezahlung ist und bleibt niederträchtiger Mord." (Gemeint war hier das Skalpieren für eine Geldprämie)

DER GEFANGENE MINGO MACHT ER-STAUNTE AUGEN, ALS WILDTÖTER SEINEM FEINDE DEN LETZTEN LIEBESDIENST ERWEIST
„DU GROSSER KRIEGER! – WEISSER BRUDER – – MUSSTE FALKEN-AUGE – HEISSEN NICHT – WILDTÖTER

Nachstehende Beschreibung eines Anpirschvorganges wird im Heft von 2 Bildern illustriert; in einem "Dutzendcomic" wären gewiß nur ein - zwei knappe Sätze zu lesen, etwa daß WILDTÖTER unter Ausnutzung jeder Deckungsmöglichkeit vom Ufer zur Baumgruppe schleicht.

"Er braucht fast eine Viertelstunde, um langsam - Zentimeter für Zentimeter seinen Körper auf das Ufer hinaufzuschieben. Hier scheint sein muskulöser Körper mit dem Boden zu verwachsen. Er weiß, daß das geringste verdächtige Geräusch die Huronen sofort alarmieren würde. Sorgfältig jeden trockenen Ast, jedes welke Blatt vermeidend, bewegt er sich mit schlangengleicher Geschmeidigkeit vorwärts, bis er die Baumgruppe erreicht hat."

Ein Lapsus unterläuft Kohlhoff allerdings in dem Bemühen, seinen Lesern hochwertigen Lesestoff zu liefern.
In der Nummer 2 bereitet WILDTÖTER die Befreiung seines Freundes Chingachkook vor:

"Wildtöter umwickelt die Klinge seines Bowiemessers mit einem Lappen (um verräterisches Blinken zu vermeiden), so daß nur die Spitze freibleibt."

Nun muß man aber wissen, daß die WILDTÖTER-Story um 1740 in den nordostamerikanischen Wäldern spielt - Oberst James Bowie, der Erfinder des gleichnamigen Messers, aber erst 1796 - 1836 lebte.

Zum Abschluß der Textbeispiele möchte ich die besonders gelungene Beschreibung einer Abendstimmung aus Heft 10 wiedergeben:

"Die Sonne weicht der Nacht und der Wald verschwimmt in samtenem Schwarz und Blau. Die nächtlichen Tiere, jagende und gejagte, lassen ihre Stimme erschallen. "Huuuoh" schreit die Eule, es klingt wie das Jammern eines gequälten Kindes. Koyoten heulen und von irgendwoher zerreißt der spitze Schrei des Kuguars die Luft.

Nur die Fledermäuse zacken und taumeln stumm wie ihre Beute über dem Ästegewirr, das sich als schwarzes Filigran vom Nachthimmel abhebt."

Leider hat Kohlhoff nicht die zeichnerischen Qualitäten eines Helmut Nickel - mehr als guter Durchschnitt ist er jedoch sicher; durch seine Texte, die ich für die besten bisher bei uns geschriebenen halte, gleicht er einige Mängel der Zeichnungen aus.

Umgekehrt verhält sich beispielsweise Hal Foster, der zwar hervorragend zeichnet, aber dessen Texte nicht unbedingt herausragend sind. Foster legt das Primäre in die Zeichnungen - Kohlhoff in die Texte, ohne daß eines von beidem vernachlässigt wird.

Verständlicherweise ist die Kohlhoff'sche Textfülle nicht jedermanns Sache und für einen Comic eigentlich auch nicht erforderlich, da der Text eines Comics - neben den Dialogen - ja vornehmlich erläuternden Charakter haben sollte.
1955 hatte sich in Deutschland wohl noch keine klare Vorstellung über die Machart von Comics durchgesetzt, so daß man nach wie vor experimentierte.
Daß der ansich sehr gute Stoff der WILDTÖTER-Story in dieser experimentellen Phase auf den Markt kam, erklärt jedoch nicht unbedingt sein Scheitern.

Neben geschäftspolitischen Fehlern des Verlages mögen hier einfach die zu jungen Leser daran Schuld sein, daß diese Serie eingestellt werden mußte.

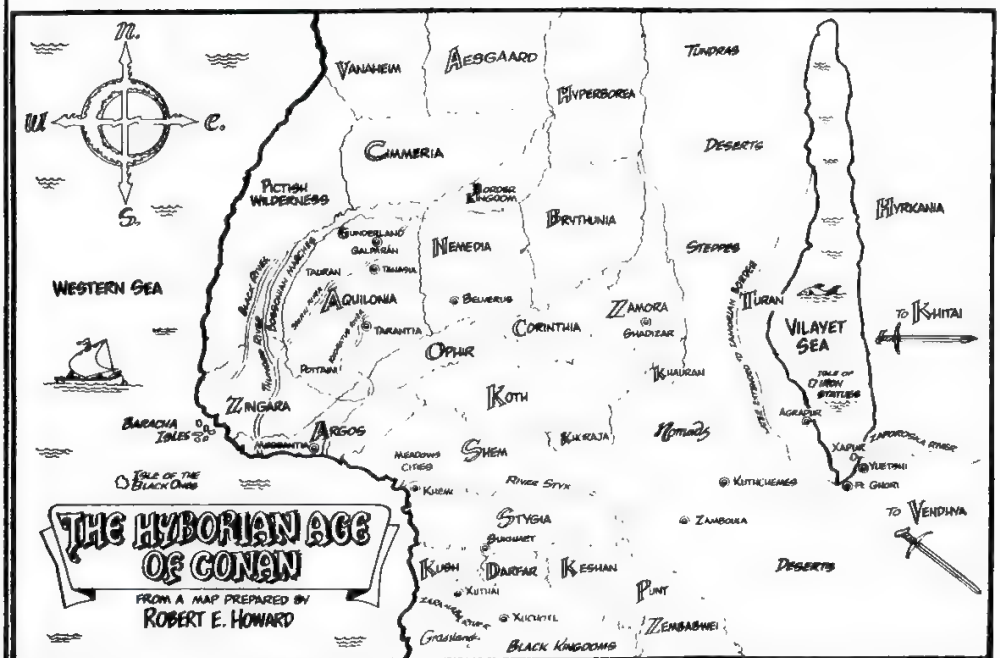
Die Leserschaft hatte wohl kein Verständnis für derart literarische Ausflüge im Comic. Desweiteren kannte der größte Teil die WILDTÖTER-Story bereits aus Büchern, denn vor dem Comic wurde von den Kindern ja nichts anderes gelesen als Erzählungen - wie LEDERSTRUMPF, SCHATZINSEL, ROBINSON usw.

Mit dem Auftauchen des Comics bei uns gewöhnte man sich sofort an den schnell zu erfassenden Action-Comic, d.h. - zwar etwas übertrieben - eine Seite, eine Aktion.
Die Leserschaft konnte jetzt die Aussage eines Buches in Minuten im Comic und nicht wie ehedem in vielen Stunden erfassen.
Zum Spielen und zum Abenteuerträumen vor dem Einschlafen reichte das allemal. Es mag für den Literaturfreund zwar deprimierend sein, denn durch die vorgegebenen Bilder wird der Spielraum der Phantasie ja unbestreitbar eingegrenzt, aber der Trend von damals hat sich bis heute mehr als bestätigt.
Aus diesem Grund würde eine Neuauflage des Wildtöters bzw. einer Serie seiner Art mit Sicherheit wieder scheitern. Denn der Comic von heute will keine Literatur mehr sein, sondern sieht sich in zunehmendem Maße als Kurzweil für die streßgeplagte Leserschaft.

Stan Lee presents
The SAVAGE SWORD of CONAN
THE BARBARIAN

"Wisse, oh Prinz, daß zwischen den Jahren, als die Ozeane ATLANTIS und deren strahlende Städte ertränkten und den Jahren des Aufstiegs der Söhne ARYAS ein Zeitalter existierte, in dem sich blühende Königreiche auf dem Erdball ausbreiteten, wie blaue Gewänder zwischen den Sternen.

NEMEDIA, OPHIR, BRYTHUNIA, HYPERBOREA, ZAMORA mit seinen dunkelhaarigen Frauen und den Türmen voller verwobener Geheimnisse; ZINGARA mit seinem Rittertum; KOTH, das an die Weideländer SHEMS grenzte; STYGIA mit seinen schattenhaften Gräbern; HYRHANIA, dessen Ritter Stahl, Seide und Gold trugen.
Aber das stolzeste Königreich der Welt war AQUILONIA, die Vormachtstellung im verträumten Westen ausübend.
Hierher kam CONAN, der Cimmerianer, schwarzhaarig, finsterblickend, das Schwert in der Hand, ein Dieb und Totschläger von großer Melancholie und grosser Fröhlichkeit - die juwelenbesetzten Throne der Erde mit seinen Füßen tretend."
Die Nemedianische Chronik



SHADOWS IN ZAMBOULA

aus "The Savage Sword of Conan" Nr.14

Fortsetzung aus Sprechblase Nr. 20

CONAN kommt in die Stadt Zamboula und nimmt dort trotz einer Warnung Quartier in Aram Bakshs Taverne.
Nachts wird er in den abgelegenen Gasthof in seinem Zimmer von seltsam anmutenden Wesen überfallen. Blitzschnell reagiert der Cimmerianer und überwältigt die mysteriösen dunklen Gegner im Schatten der Nacht.
CONAN erkennt, daß es sich um die kannibalischen Sklaven aus Darfar handelt, die ihn - in dieser von Aram Baksh vorbereiteten Falle - als menschliches Mahl vorgesehen hatten.
Ein verzweifelter Schrei treibt CONAN in die Nacht - auf eine Straße, die von ihren Erbauern gewiß nicht als Opferstein für kannibalische Instinkte gedacht war...

The Savage Sword of CONAN erscheint alle 6 Wochen in der Sprechblase, im Norbert Hethke Verlag.
Copyright © 1979 by Conan Properties, Inc., all rights reserved. Published under Licence from Marvel Comics Group, a division of Cadence Industries Corporation.
Text: Roy Thomas
Zeichner: Neal Adams and the Tribe Übersetzung: M. Wüsthoff Lettering: Ingrid Skarke

SCHATTEN IN ZAMBOULA

Teil II

EINER DER ENTFÜHRER SINKT AUSGEWEIDET ZU BODEN, BEVOR ER ZUSCHLAGEN KANN.
KATZENGLEICH HERUMWIRBELND, ENTGEHT CONAN DEM HIEB DES ANDEREN...
ER REISST SEINE EIGENE WAFFE HOCH..
UND HOLT ZU EINEM GEWALTIGEN GEGENSCHLAG AUS!
DER KOPFLOSE KÖRPER MACHT NOCH DREI TAUMELNDE SCHRITTE, BEVOR ER IN DEN STAUB SINKT.
SEIN OPFER VON SICH STOSSEND, LÄUFT DER LETZTE DER KANNIBALEN IN PANIKARTIGER FLUCHT DAVON...
...ZWEIFELSOHNE IN DER HOFFNUNG, IM GEWIRR DER NAHEN STRASSEN ENTKOMMEN ZU KÖNNEN.
FURCHT BEFLÜGELT SEINE FÜSSE...
...ABER BEVOR SIE IHN IN SICHERHEIT BRINGEN...
...SPÜRT ER ETWAS HINTER SEINEM RÜCKEN...
UND DAS IST DER TOD!
HÖLLEN-HUND!

DA!
DIES SCHEINT DER LETZTE GEWESEN ZU SEIN.
NUN, WAS... HALT, NICHT SO STÜRMISCH!
GANZ RUHIG, MÄDCHEN. ES IST ALLES WIEDER IN ORDNUNG. WIE FINGEN SIE DICH?
ICH... ICH WEISS NICHT, BITTE, ICH...
ES WAR... MEIN LIEBHABER. WIR VERLIESSEN DIE STRASSE. DA WURDE ER PLÖTZLICH WAHNSINNIG UND VERSUCHTE MICH ZU TÖTEN!
HÖR AUF ZU ZITTERN. DU BIST IN SICHERHEIT!
ERZÄHL WEITER!
ALS ICH FLOH, PACKTEN MICH DIESE TEUFEL UND...
DER HIMMEL HABE ERBARMEN MIT MIR. ICH WERDE IMMER DAVON TRÄUMEN!
EINE SCHÖNHEIT WIE DU KANN EINEN MANN SCHON WAHNSINNIG MACHEN.
ICH VERDANKE DIES DEM HASS VON TOTRASMEK, DEM HOHEPRIESTER VON HANUMAN. ER BEANSPRUCHT MICH FÜR SICH SELBST.
MEIN LIEBHABER DAGEGEN IST EIN JUNGER TURANISCHER SOLDAT. TOTRASMEK GAB IHM EINE DROGE, DIE IHN IN DEN WAHNSINN TRIEB.
HEUTE NACHT VERSUCHTE MEIN LIEBHABER, MICH MIT DEM SCHWERT ZU ERSCHLAGEN. ABER ICH FLOH VOR IHM AUF DIE STRASSEN.
SIE LAUERTEN MIR AUF UND...
WAS WAR DAS?
CONAN HANDELT BEREITS, INDEM ER DAS MÄDCHEN LAUTLOS IN DEN SCHATTEN ZIEHT...

STIMMENGE-MURMEL DRINGT AN IHR OHR:
UNSERE BRÜDER SIND BEREITS AN DER GRUBE VERSAMMELT. HOFFENTLICH HATTEN SIE MEHR GLÜCK WIE WIR.
ARAM BAKSH HATTE UNS EINEN MANN VERSPROCHEN.
UND ARAM HÄLT SEIN WORT.
SCHON VIELE MÄNNER HABEN WIR AUS SEINER TAVERNE GEHOLT... NUN, WIR BEZAHLEN AUCH GUT FÜR SIE, MIT DEN IHNEN GERAUBTEN GÜTERN!
ALS ER DIE UMHERSTREIFENDEN KANNIBALEN VON ARAM BAKSH REDEN HÖRT...
VERSPRICHT IHM CONAN IN GEDANKEN EINIGES.
ALS DIE SCHWARZEN VORBEIGEZOGEN SIND...
EIN TEUFLISCHER BRAUCH. WARUM ENTLEDIGEN SICH DIE BÜRGER NICHT DIESER KANNIBALISCHEN HUNDE?
SIE SIND WERTVOLLE SKLAVEN, UND SIE SIND SO ZAHLREICH, DASS SIE SICH AUFLEHNEN KÖNNTEN, WENN MAN IHNEN IHR FLEISCH VERWEIGERT.
SO ÜBERLASSEN DIE GUTEN BÜRGER IHNEN JEDEN FREMDEN, DEN SIE FANGEN KÖNNEN
UND HUNDE WIE DIESER ARAM BAKSH MACHEN NOCH EIN GESCHÄFT DARAUS
BITTE BEEILEN WIR UNS! WIR MÜSSEN MEINEN LIEBHABER FINDEN.
ER STREIFT NOCH IMMER VOM WAHN GEPACKT DURCH DIE STRASSEN...
...UND WIR MÜSSEN IHN FINDEN, BEVOR ES DIE DARFAR-SKLAVEN TUN
OB WIR IHN FINDEN WERDEN? WIE KOMMST DU DARAUF, DASS ICH DIESE NACHT DAMIT VERBRINGEN WILL, DIE STRASSEN AUF DER SUCHE NACH EINEM VERRÜCKTEN ZU DURCHSTREIFEN!

BITTE!?! ICH HEISSE ZABIBI: OBWOHL ICH FRÜHER VOR JUNGIR KHAN UND SEINER GEMAHLIN NAFERTARI GETANZT HABE...
...HABE ICH JETZT NIEMANDEN, DER MIR HILFT. WENN DU NICHT...
SCHON GUT, SCHON GUT! SAG MIR NUR NOCH...
IST DIES DEIN WAHNSINNIGER TURANISCHER LIEBHABER?
OHHHH, ER IST ES!
CONAN ERSCHRAUDERT BEIM ANBLICK DES MANNES VOR IHM...
DENN IN SEINEM BLICK LIEGT EIN HAUCH VON WAHNSINN... TÖDLICHER NOCH ALS SEIN SCHWERT.
TÖTE IHN NICHT, IM NAMEN SETS. ERSCHLAGE IHN NICHT!
DU BIST STARK! ÜBERWÄLTIGE IHN!
WIR WERDEN SEHEN!
IN ORDNUNG, DU..
HEHHEHHEHHEH
TÖTEN, TÖTEN!!
MIT EINEM FURCHTBAREN, STÖHNENDEN LACHEN GREIFT DER TURANIER AN, DIE GANZE KRAFT SEINES KÖRPERS IN DIESEN SCHLAG LEGEND.
BLAUE FUNKEN SPRÜHEN AUF, ALS CONAN MIT SEINEM SCHWERT PARIERT...
...UND DANN BRINGT ER SEINE FREIE HAND INS SPIEL!
OOFF

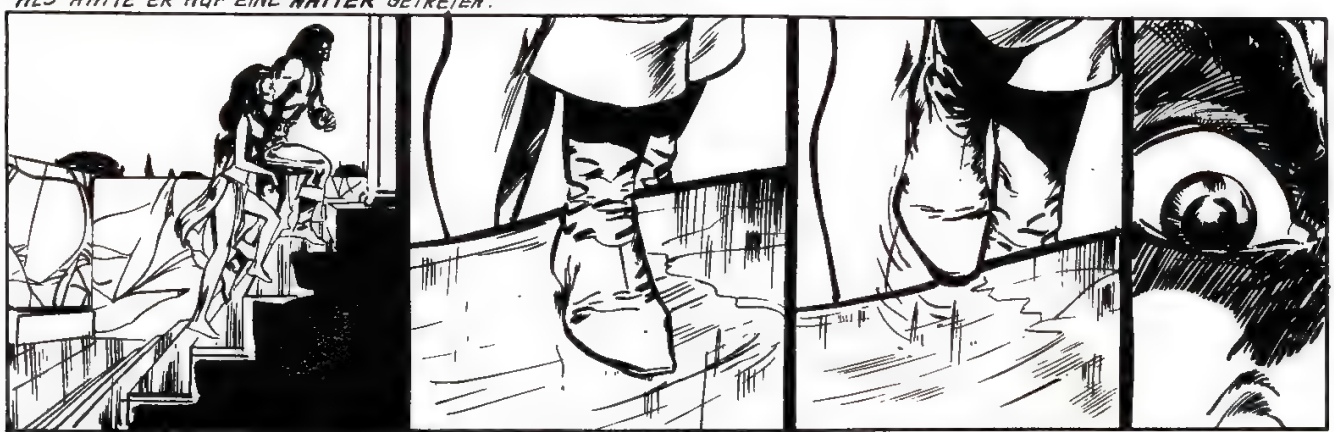
ER IST DOCH NICHT...
BITTE .. SAG MIR, ER IST NICHT..
AUSSER NASEN-BLUTEN FEHLT IHM NICHTS. VIEL-LEICHT IST SEIN VERSTAND WIEDER KLAR, WENN ER ZU SICH KOMMT.
ABER IN DER ZWISCHENZEIT WERDE ICH IHM DIE HANDGELENKE MIT SEINEM SCHWERTGÜRTEL BINDEN.
NUN, WO WILLST DU IHN HINHABEN?
WARTE!
BEGIERIG BETRACHTET DAS MÄDCHEN DIE GEFESSELTEN HÄNDE IHRES GELIEBTEN...
...DANN SCHÜTTELT SIE IHREN KOPF- WIE IN TIEFER ENTTÄUSCHUNG.
BITTE...DU BIST EIN MANN. FÜR DAS, WAS TOTRASMEK MEINEM GELIEBTEN ALAFDNAL ANGETAN HAT, MUSS ER STERBEN!
ER-SCHLÄGE IHN FÜR MICH!
UM ANSCHLIESSEND MEINEN HALS IN EINE TURANISCHE SCHLINGE ZU STECKEN?
DIE TURANIER MÖGEN TOTRASMEK, DER HANUMAN, DEN VERFLUCHTEN AFFENGOTT ANBETET, NICHT!
SELBST JÜNGIR KHAN UND SEINE GEMAHLIN NAFERTARI FÜRCHTEN UND HASSEN IHN.
WENN ER DES NACHTS IN SEINEM TEMPEL ERSCHLAGEN WÜRDE, WÜRDEN SIE NICHT SEHR EMSIG NACH SEINEM MÖRDER SUCHEN.
UND SEINE ZAUBER-KRAFT? ICH RISKIERE MEIN LEBEN NICHT, ES SEI DENN, FÜR EINE BELOHNUNG!
DU WIRST EINEN PREIS BEKOMMEN..
DAS SCHWÖRE ICH!

ABER NICHT JETZT!
ZUERST SEI MIR IN DIESER ANGELEGENHEIT BEHILFLICH.
NENNE DEINEN LOHN!
HEBE MEINEN GELIEBTEN AUF UND FOLGE MIR!
SAG MIR, WIE DU ALS EINFACHE TÄNZERIN DIE AUFMERKSAMKEIT DES HOHEPRIESTERS ERREGEN KONNTEST?
TOTRASMEK SAH MICH UND BEGEHRTE MICH.
ICH HABE DIR BEREITS ERZÄHLT, DASS ICH FÜR DEN HERRSCHER DIESER STADT UND SEINE GEMAHLIN TANZTE.
DIE STRASSEN SIND VERLASSEN. DIE DARFAR-SKLAVEN MÜSSEN BEREITS AUS DER STADT HERRUS SEIN.
DIES IST MEIN HAUS!
AUF IHR KLOPFEN SPÄHT EIN SCHWARZES GESICHT HINAUS...
...UND DIE TÜR WIRD KNARREND GEÖFFNET.
DIESER STUMME SKLAVE STAMMT NICHT VON DARFAR. HAB ALSO KEINE ANGST.
ICH HATTE KEINE ANGST..
...ICH WAR NUR BEREIT!
WENN NUR SEIN WAHN VERFLOGEN WÄRE, SOBALD ER AUFWACHT.
...VIELLEICHT IST DANN SEINE LAUFBAHN NICHT RUINIERT!
ABER SOBALD TOTRASMEK ERFÄHRT, DASS WIR BEIDE NOCH LEBEN, WIRD ER WIEDER ZUSCHLAGEN, ES SEI DENN... DU WIRST IN DIESER SACHE NICHT VERSAGEN?!
NICHT, WENN ICH DIESE NACHT AM LEBEN BLEIBE

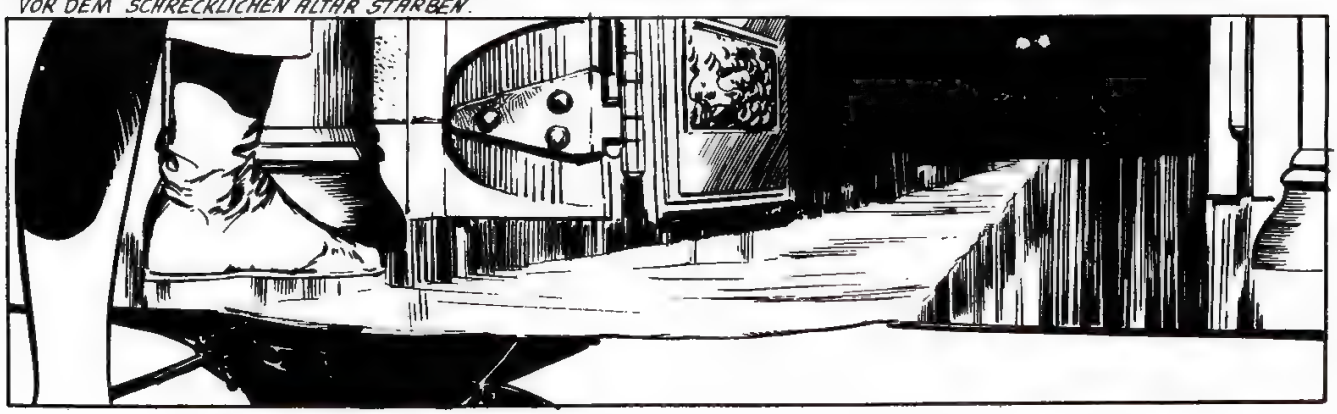
DANN FOLGE MIR ZU HANUMANS SCHREIN...
UND MÖGEN DIE GÖTTER ERBARMEN MIT UNSER BEIDEN SEELEN HABEN!
WIE SCHATTENGESPENSTER BEWEGEN SIE SICH DURCH DIE STRASSEN.
VIELLEICHT DENKT DAS MÄDCHEN AN IHREN GELIEBTEN.. VIELLEICHT ABER AUCH AN DAS, WAS VOR IHNEN LIEGT.
CONAN JEDENFALLS DENKT NUR AN DAS MÄDCHEN, DAS SICH SO GESCHMEIDIG VOR IHM BEWEGT.
PLÖTZLICH ERTÖNT DER KLANG VON EISENBESCHLAGENEM SCHUNWERK.
PSSST! WACHSOLDATEN!
ZURÜCK!
SIE SIND VORBEIGEZOGEN.
FÜHRE UNS WEITER
WENIGE AUGENBLICKE SPÄTER TAUCHT DAS VON IHNEN GESUCHTE GEBÄUDE VOR IHNEN AUF...
ES SCHEINT, DASS MAN LEICHT DORT EINDRINGEN KÖNNTE... MAUERN AUS MARMOR, ABER NOCH NICHT EINMAL EIN VERSCHLOSSENES TOR
WARUM HOLEN SICH DIE MENSCHENFRESSER IHRE BEUTE NICHT AUS DEM TEMPEL?
WIE JEDER IN ZAMBOULA, SO FÜRCHTEN AUCH SIE TOTRASMEK... SELBST JUNGIR KHAN UND NAFERTARI!
JETZT KOMM, MARSCH SCHNELL!

...BEVOR DER MUT WIE WASSER VON MIR FLIESST!
KEIN GERUCH NACH WEIHRAUCH. ALSO SIND KEINE ANBETER DRINNEN. WARUM NICHT?
TAGSÜBER BETRETEN MÄNNER WIE FRAUEN WIR FURCHTSAM DEN SCHREIN, UM IHRE OPFERGABEN VOR DEM ALTAR DES AFFENGOTTES NIEDERZULEGEN.
ABER DES NACHTS MEIDEN DIE MENSCHEN DEN TEMPEL HANUMANS, SO WIE HASEN DAS LAGER DER SCHLANGE!
SO WIE WIR ES TÄTEN, WENN WIR NOCH BEI VERSTAND WÄREN.
ABER, WAS ZUR HÖLLE!

CONAN UND DAS MÄDCHEN SCHREITEN ÜBER DIE IM MONDLICHT WEISS SCHIMMERNDEN TREPPENSTUFEN. EINE SCHWACHE **RINNE** VERLÄUFT VOM ALTAR BIS ZU DER OBEREN STUFE... ALS CONAN SIE SPÜRT, SPRINGT ER SO SCHNELL ZUR SEITE, ALS HÄTTE ER AUF EINE **NATTER** GETRETEN.



DIE RINNE WAR **ABGENUTZT** VON DEN, WIE ER WEISS, STRAUCHELNDEN FÜSSEN DERJENIGEN, DIE **SCHREIEND** VOR DEM SCHRECKLICHEN ALTAR STARBEN.



UND IM INNEREN - EIN BESTIALISCHER ANBLICK IM FLAKKERNDEN LICHT - KAUERT DAS EBENBILD HANUMANS; DIE BEINE GEKREUZT WIE EIN MENSCH.
CROM!
HANUMANS RIESIGE KRALLENARTIGE HÄNDE LIEGEN OFFEN AUF SEINEM SCHOSS, DIE INNENFLÄCHE NACH OBEN GERICHTET... ALS WARTE ER DARAUF, DIE KÖRPER ODER SEELEN DER GEOPFERTEN ZU EMPFANGEN... MENSCHLICHE OPFERGABEN EINES BLUTDÜRSTIGEN, DEGENERIERTEN KULTES.
DAS MÄDCHEN BEWEGT SICH RUND UM DIE EKELERREGENDE STATUE UND WINKT CONAN IHR ZU FOLGEN!...
DIESE BEIDEN TÜREN HINTER DEM ALTAR FÜHREN IN EINEN HUFEISENFÖRMIGEN KORRIDOR. JEDES SEINER ENDEN FÜHRT IN DIESEN RAUM.
EINST WAR ICH IM INNEREN DES SCHREINS!
ICH SEHE, DASS DU BEI DEM GEDANKEN DARAN IMMER NOCH ERSCHAUDERST.
BEFINDEN SICH TOTRASMEKS GEMÄCHER DORT DRINNEN!
JA, ABER ES GIBT DORT NOCH EINE ANDERE GEHEIMTÜR!
WO? ICH SEHE KEINE!
SIE IST HIER!
EIN VERBORGENER VORSPRUNG UND
UND...
BEI SET!

ALS CONAN VORWÄRTS SPRINGT, KANN ER GERADE NOCH ERKENNEN, WIE EINE VERUNSTALTETE HAND DAS MÄDCHEN PACKT...
IM NÄCHSTEN AUGENBLICK IST SIE BEREITS VERSCHWUNDEN.
VERGEBENS HÄMMERT ER GEGEN EINE MAUER, DIE NICHT DIE GERINGSTEN SCHRAMMEN ZEIGT.
DAHINTER HÖRT ER GEDÄMPFTE GERÄUSCHE EINES KURZEN KAMPFES.
...EIN KAUM VERNEHMBARER SCHREI..
...UND EIN LACHEN, DAS CONANS BLUT IN SEINEN ADERN GEFRIEREN LÄSST.
MIT EINEM SATZ SPRINGT ER AUF EINES DER ELFENBEINTORE ZU.
ER IST NICHT SONDERLICH ÜBERRASCHT, ALS ES SICH LEICHT ÖFFNEN LÄSST.
NUR EIN MENSCH MIT DEN FÄHIGKEITEN EINES WOLFES KONNTE SPÜREN, DASS DER SCHWERE RIEGEL VOR WENIGEN SEKUNDEN BEISEITE GESCHOBEN WURDE.
ALSO EINE FALLE... EINE FALLE MIT KÖDER.
DENNOCH ZÖGERT DER CIMMERIANER NICHT LÄNGER ALS EINEN HERZSCHLAG..
...UM PANTHER GLEICH IN DEN LANGEN, GEBOGENEN GANG ZU STÜRZEN; BEREIT, SOFORT NACH LINKS ODER RECHTS ZU SCHLAGEN.

ZU SEINER LINKEN BEFINDEN SICH ÜBERWÖLBTE TÜREN, DIE ER ZU ÖFFNEN VERSUCHT...

SIE SIND ALLE VERSCHLOSSEN.

...BIS AUF...

CLICK!

WARUM TRITTST DU NICHT EIN, BARBAR?

WER ZUM TEUFEL BIST DU?

ICH BIN BAAL-PTEOR.

EINST, VOR LANGER ZEIT UND IN EINEM ANDEREN LAND, HATTE ICH EINEN ANDEREN NAMEN..

ABER DIES IST EIN GUTER NAME, UND JEDE TEMPELDIRNE KANN DIR SAGEN, WARUM TOTRASMEK IHN MIR GAB!

ALSO BIST DU SEIN HUND!

GUT, BAAL-PTEOR... WO IST DAS MÄDCHEN, DAS DU DURCH DIE WAND ZERRTEST?

MEIN MEISTER LEISTET IHR GESELLSCHAFT!

HÖR ZU!

HINTER EINER ZWEITEN TÜR ERTÖNT, SCHWACH UND ERSTICKT DANK DER DISTANZ, DER SCHREI EINER FRAU.

FLUCH DEINER SEELE, FALLS DU EINE BESITZT!
ALS CONAN HERUMWIRBELT, FÄNGT BARL-PTEOR AN ZU LACHEN; ... EIN DROHENDES LACHEN, BEI DEM SICH DIE NACKENHAARE DES CIMMERIANERS STRÄUBEN...
BRING MICH ZU IHR, DU GRINSENDER TEUFEL, ODER ICH WERDE...
DU WIRST WAS?
MIT EINER SCHNELLEN BEWEGUNG WIRFT DER BRAUNHÄUTIGE EINE SELTSAM LEUCHTENDE KRISTALLKUGEL.
CONAN DUCKT SICH INSTINKTIV...
ABER DIE KUGEL HÄLT MITTEN IN DER LUFT AN UND SCHWEBT GLÜHEND WENIGE FUSS VON SEINEM GESICHT ENTFERNT.
UND ALS ER VERBLÜFFT AUF SIE STARRT, BEGINNT SIE SICH ZU DREHEN..
...UND ZU WACHSEN..
...BIS SIE DEN GANZEN RAUM AUSFÜLLEND...
...IHN UMHÜLLT..
...WÄHREND FURCHTBARE STURMBOEN HINTER IHM AUFHEULEN, DIE VERSUCHEN, IHN IN DEN STRUDEL HINEINZUDRÜCKEN, DER WIE WAHNSINNIG VOR IHM AUFWIRBELT.
NUR DIE FESTE WAND, GEGEN DIE ER TAUMELT, VERTREIBT DIESE ILLUSION.
DU SOHN EINES SHECUR!
WAS IST DAS?
DIESER NEBEL!

IM NÄCHSTEN AUGENBLICK WIRBELT DER NEBEL VOM BODEN HOCH, DIE RIESIGE BRAUNE GESTALT DABEI AUSLÖSCHEND.
INMITTEN EINER SICH RASEND DREHENDEN WOLKE, DIE IHN BLENDET, HAT CONAN DAS GEFÜHL, AN EINEN ANDEREN ORT GETRAGEN ZU WERDEN.
DER RAUM, DER NEBEL UND BAAL-PTEOR VERSCHMELZEN ZU EINER EINHEIT.
JETZT STEHT CONAN ALLEINE IN EINEM SUMPFIGEN MOOR. DA RAST EIN BÜFFEL GESENKTEN HAUPTES AUF IHN ZU...
NUR MIT MÜHE KANN ER DEN TÖDLICHEN, SÄBELARTIG GEKRÜMMTEN HÖRNERN ENTGEHEN...
...DANN STÖSST ER MIT SEINEM SCHWERT ZU... DURCH DIE RIPPEN INS HERZ.
ABER KEIN BÜFFEL LIEGT DORT STERBEND IM MORAST... SONDERN BAAL-PTEOR.
BEI DEN TEUFELN CROMS! BIST DU EIN MENSCH ODER EINE BESTIE?
BLEIBE TOT LIEGEN, VERDAMMTER!
WAS.?

AAARRRR!
TROTZ ALL SEINER GEWALTIGEN KRAFT GELINGT ES CONAN NICHT, DIESEN RAUBTIER-HAFTEN ZÄHNEN ZU ENTGEHEN.
DANN EIN TOSENDER STURM DURCH RAUM UND ZEIT..
STARR VOR SCHRECK DURCH DIESEN UNERMESSLICHEN WIRBEL...
...FINDET ER SICH IM ALTEN GEMACH WIEDER... ZUSAMMEN MIT DEM LEBENDIGEN UND IMMER NOCH GRINSENDEN BAAL-PTEOR.
MESMERISMUS!
CONAN KNURRT DIESES WORT NUR: DIESER HUND TREIBT SEINEN SPORT MIT IHM

SEINE AUGEN LEUCHTEN AUF! NEBEL UND SCHATTEN KÖNNEN IHM NICHTS ANHABEN. WENN ER DIESES MAL ZUSCHLÄGT WIRD ER SICH NICHT TÄUSCHEN LASSEN...

ABER ER WIRD!
EIN PANTHER!
GNARR

VERSCHWUNDEN?!
ALSO EIN WEITERER TRICK!
ABER ER WIRD DIR NICHTS NÜTZEN, SOBALD ICH...

MEIN SCHWERT... ES KLEBT AM TISCH FEST!
ES HANDELT SICH UM EINEN RIESIGEN MAGNETEN... SO EINEN, VON DEM MAN MIR BERICHTETE, ALS ICH MICH IM OSTEN TURANS AUFHIELT!
JETZT, BARBAR... STEHST DU ALLEINE GEGEN BAAL-PTEOR!
ETWAS GRÖSSER UND WESENTLICH SCHWERER WIE CONAN, STEHT BAAL-PTEOR VOR IHM... EIN ERSCHRECKENDES MUSKELPAKET.
SEINE MÄCHTIGEN HÄNDE SIND UNNATÜRLICH LANG. CONAN VERFÄLLT IN SCHWEIGEN..
DEINEN KOPF, CIMMERIANER!
...ALS ER SIEHT, WIE SIE SICH KRAMPFARTIG ÖFFNEN UND SCHLIESSEN.
ICH WERDE IHN MIT MEINEN BLOSSEN HÄNDEN PACKEN UND IHN DIR VON DEN SCHULTERN DREHEN, WIE MAN ES SONST NUR MIT DEM KOPF EINES HUHNES TUT!
BARBAR DU HAST EINEN WÜRGER AUS YOTA-PONG VOR DIR! ICH WURDE VON DEN PRIESTERN YAJURS AUSGEWÄHLT UND SEIT MEINER KINDHEIT ZUM TÖTEN MIT DEN BLOSSEN HÄNDEN ABGERICHTET. DENN YAJUR LIEBT BLUT UND WIR VERSCHWENDEN NICHT EINEN TROPFEN AUS DEN ADERN UNSERER OPFER!
ALS KIND GAB MAN MIR KINDER ZUM ERWÜRGEN. ALS KNABE ERDROSSELTE ICH JUNGE MÄDCHEN!
NOCH BEVOR ICH ERWACHSEN WARD, MUSSTE ICH EINEN STARKEN MANN VOR DEM ALTAR YOTA-PONGS ERSCHLAGEN!

SEIT JENEM TAGE WURDEN HUNDERTE VON HÄLSEN ZWISCHEN DIESEN FINGERN ZERQUETSCHT!
WESHALB ICH TOTRASMEKS DIENER WURDE, BRAUCHT DICH NICHT ZU KÜMMERN!
DIE WÜRGER VON YAJUR SIND STÄRKER, ALS ES SICH JE EIN MENSCH VORSTELLEN KANN... UND ICH WAR DER STÄRKSTE VON ALLEN!
MIT MEINEN NACKTEN HÄNDEN, BARBAR...
... WERDE ICH DIR DEN HALS BRECHEN!
WIE DER WÜRGEGRIFF ZWEIER KOBRAS SCHLIESSEN SICH DIE BEIDEN RIESIGEN HÄNDE UM CONANS KEHLE...
CONAN MACHT KEINEN VERSUCH, IHNEN AUSZUWEICHEN.
BAAL-PTEORS AUGEN WEITEN SICH LEICHT, ALS ER DIE DICKEN MUSKELSTRÄNGE, DIE DIESE KEHLE SCHÜTZEN, SPÜRT.
ER BEGINNT KEUCHEND ZU WÜRGEN...
...ALS CONANS FINGER SICH UM SEINE EIGENE KEHLE SCHLIESSEN.
WIE STATUEN STEHEN SIE DORT, IHRE GESICHTER VERZERRT VOR ANSTRENGUNG.
DIE ADERN AUF IHREN SCHLÄFEN BEGINNEN SICH PURPURN ZU FÄRBEN...

CONANS DUNNE LIPPEN ZIEHEN SICH MIT GRIMMIGEN KNURREN ZURÜCK.
IN DEN AUGEN DES ANDEREN: EIN AUFBLITZEN VON FURCHT!
BEIDE MÄNNER STEHEN SICH BEWEGUNGSLOS GEGENÜBER, ABGESEHEN VOM SPIEL DER MUSKELN AUF DEN ANGESPANNTEN ARMEN UND BEINEN.
DIE KRAFT, MIT DER HIER GEKÄMPFT WIRD, LIEGT JENSEITS DES MENSCHLICHEN BEGRIFFSVERMÖGENS.
DIE MUSKELN AN CONANS HALS GEBEN NICHT NACH...
... ... WÄHREND SICH SEINE EISERNEN FINGER IN BAAL-PTEORS FLEISCH GRABEN
... UND IMMER TIEFER IN DESSEN KEHLE, BIS HIN ZUR LUFTRÖHRE, VORDRINGEN.
DANN PLÖTZLICH LÖST SICH DIE STATUENHAFTE UNBEWEGLICHKEIT DES GRÖSSEREN MANNES, INDEM ER VERSUCHT, SICH VON DEM GNADENLOSEN GRIFF ZU BEFREIEN.
ER PACKT DIE HANDGELENKE DES CIMMERIANERS, UM DIESE UNERBITTLICHEN FINGER BEISEITE ZU REISSEN...
GENAU SO GUT KÖNNTE MAN AUCH VERSUCHEN, EINEN PLANETEN VON SEINER LAUFBAHN ABZUBRINGEN...

...BIS DESSEN KREUZ GEGEN DEN MAGNETISIERTEN TISCH STÖSST.
DU NARR!
HIELTEST DU DICH FÜR STARK, NUR WEIL DU ZIVILISIERTEN MENSCHEN DEN HALS HERUMDREHEN KONNTEST!

ZUR HÖLLE! ZUERST MUSST DU DEN NACKEN EINES WILDEN CIMMERIANISCHEN BULLEN ZERBRECHEN, BEVOR DU DICH ALS STARK ANSEHEN DARFST! ICH TAT ES, NOCH BEVOR ICH ZUM ERWACHSENEN MANNE WURDE...

wird fortgesetzt

Das ist die Super-Serie der 1000 Gags!

Clever & Smart - verrückter geht's nicht!

Jeden Monat neue gagreiche COMIC-Abenteuer! Voll verrückter Einfälle! Mit Clever & Smart, den witzig-spritzigen Geheimagenten, deren Trickkiste unerschöpflich ist – und kein Job zu heiß!

DM 4,–
Condor Print
CLEVER & SMART
in geheimer Mission
Einfach tierisch, dieser Job!
Bis der uns zum nächsten Kiosk geführt hat, ist das neue Abenteuer schon vergriffen!

Die listenreich die gefährlichsten Aufgaben meistern. Unterstützt von lauter irren Typen. Wie dem vertrottelten Erfinder Dr. Bakterius. Oder ihrem Boß, Mister L, der einen Wutanfall nach dem anderen bekommt. Da müßt ihr dabei sein! Das müßt ihr lesen.
Als farbiges COMIC-Album: 4 Mark. Als handliches COMIC-Taschenbuch: 3 Mark. Und jetzt neu auch als CLEVER & SMART-COMIC-Alben, Zweitauflagen ab Album Nr. 1 (mit 3 Ausgaben im Jahr): 4 Mark.

NEU!
CLEVER & SMART
in geheimer Mission
COMIC-Taschenbuch
Ich hab' dir doch gleich gesagt, daß du nicht so ein tiefes Loch bohren mußt, wenn du nur ein kleines Mikrophon verstecken willst!